





PROGRAM EDUCAȚIA PRIN IMAGINI

2022

Output 2

PARTNERSHIP:**AFEJI (promoter)****CPIP- CENTRUL PENTRU PROMOVAREA INVATARII PERMANENTE TIMISOARA ASOCIATIA****ASSOC- Asociatia Profesionala Neguvernamentala de Asistenta Sociala ASSOC****NPP- No Place Productions****Aproximar- Cooperativa de Solidariedade Social, CRL****CinéLigue Hauts-de-France****L'Univers Cité****AUTHORSHIP:****Aproximar- Cooperativa de Solidariedade Social, CRL****João Amaral****Teresa Sousa****Rita Lourenço****Tiago Leitão (Coordination)****CONTRIBUTIONS:****Edukino partnership****ACKNOWLEDGMENTS:****N/A****PUBLICATION DATE:****2022**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Cuprins

Introducere	8
CUI I SE ADRESEAZĂ ACEST PROIECT?	9
SCOPUL PRINCIPAL	11
SUBIECTELE ABORDATE DE PROGRAMUL DE EDUCAȚIE PRIN IMAGINE.....	12
Empatia	13
Dialogul intercultural.....	14
Școala ca loc sigur.....	16
Educație multiculturală	17
O imagine de sine pozitivă prin intermediul rețelelor sociale	17
DEFINIȚII ȘI TERMENI CHEIE	19
METODOLOGIA.....	23
PROGRAMUL DE EDUCARE A IMAGINII	24
Având în vedere termenii menționați de „empatie”, „dialog intercultural”, „școala ca loc sigur”, „educație multiculturală” și „o imagine de sine pozitivă prin intermediul rețelelor sociale” ca repere pentru dezvoltarea incluziunii și integrării în societate, următorul capitol va prezenta câteva activități și exerciții care se concentrează pe dezvoltarea acestor subiecte, astfel încât, să creați o sală de clasă mai diversă și lucrați la dobândirea de abilități utile în producția de imagini.	24
Capitolul I.....	25
Construirea încrederii în clasă	25
.....	26
ICEBREAKER I- My N.A.M.E. este.....	26
ICEBREAKER II- HELLO KITTY.....	27
ICEBREAKER III - M&M’s.....	28
ICEBREAKER IV - ÎNTREBĂRI RAPIDE.....	29
Rezultate scontate.....	30
Capitolul II.....	31
Introducere în imaginea în mișcare/mișcarea în imagini	31
Activități	33
Thaumatrop.....	33
Flipbook / Folioscop	35
Urmărește un scurt film stop motion: Tokri (Coșul)	36



Rezultatele învățării capitolului.....	38
Rezultate scontate.....	38
Capitolul III.....	39
Textul dinaintea filmului.....	39
Scrierea de scenarii	39
Scrisul în orb.....	40
Scenariul amestecat	41
Creează-ți propria poveste.....	43
Rezultate scontate.....	44
Capitolul IV	46
De la text la imagine	46
Close Up (un plan foarte de aproape).....	46
Plan general.....	47
Plan mediu.....	47
Plan larg.....	48
Plan de detaliu.....	48
Activități	49
Cine sunt.....	49
Povestirea prin înșiruire de imagini	51
Autoportret: Me, myself, and I	53
Rezultate scontate:.....	55
Capitolul V	56
Povestim cu ajutorul sunetelor	56
VOCI UMANE	56
MUZICA ÎN FILM	57
EFECTE DE SUNET	57
Activități	58
Vizionarea unui film cu Charlie Chaplin	58
Daily Sound FX.....	60
Rezultate scontate.....	62
Capitolul VI	63
Scrierea și stop-motion.....	63
Ce este Stop Motion?.....	63
Object-Motion - mișcare sau animare obiecte	64
Claymation — argilă în mișcare.....	64
Pixilation - mutarea sau animarea oamenilor	65

Cut-out-Motion — mișcare hârtie/material 2D	66
Animație cu marionete — păpuși în mișcare	66
Animație siluetă (cu figuri plane) — decupaje iluminate din spate	67
Activități	68
Povestirea prin stop-motion.....	68
Rezultatele scontate	69
Capitolul VII	70
Lecția despre stima de sine	70
Activități	72
Activitate care implică stima de sine.....	72
Ghicitori.....	74
Rezultate scontate.....	76
Capitolul VIII	77
Vizionarea de filme.....	77
Ajută elevii să se exprime corect.....	77
Îi ajută să înțeleagă societatea	77
Stimulează înțelegerea conceptelor de către elevi.....	77
Creșteți eficiența învățării	77
Activități	79
Screening/Proiecții	79
Rezultatele învățării ale capitolului	82
Capitolul IX	83
Excursie școlară în puncte culturale	83
Capitolul X	84
Proiect final	84
Concluzie	86
Bibliografie	87



PROIECTUL EDUKINO

EDUKINO este o inițiativă finanțată de Erasmus+ prin care se oferă cadrul pentru furnizarea de educație prin imagine, copiilor și tinerilor aflați în circumstanțe vulnerabile și/sau migranți.



Proiectul EDUKINO reunește experți din diferite domenii pentru a produce și a dezvolta la nivel european materiale concepute să includă și să integreze persoanele vulnerabile în societatea gazdă, permițând resurselor să fie transversale și utilizabile într-o varietate de situații și circumstanțe.

Idea proiectului în sine a venit din observarea faptului că, copiii aflați în situații precare sau migranți, găzduiți

în structuri specifice, tindeau să se confrunte cu mai multe bariere în accesarea unor programe care, în mod paradoxal, urmăreau creșterea abilităților de a face față unor probleme precum, spre exemplu, cele pe care izolarea le-a acutizat:

- Dificultatea utilizării instrumentelor digitale și a internetului;
- Puține capacități de îndrumare la domiciliu: analfabetism, dificultăți de limbaj, analfabetism digital, promiscuitate, părinți cu nivel scăzut de școlarizare;
- Acces redus la viața artistică sau culturală, cunoaștere limitată a locurilor și activităților disponibile, prioritizarea nevoilor, dificultăți sau frică de a se prezenta în public (teama de respingere, de a fi judecat sau teamă că va trebui să plătească);
- Mai mult, este crucială necesitatea de a putea fi critic în ceea ce privește știrile, mass-media și imaginile în general. De asemenea, este important ca tinerii să fie conștienți de implicațiile reprezentării lor în sferele publice.

7

Astfel, EduKino a fost conceput pentru a răspunde nevoilor identificate și pentru a ajuta la dezvoltarea altor abilități conexe pentru acest grup țintă. Cooperarea intersectorială și transnațională este cheia pentru asigurarea succesului proiectului, deoarece toți partenerii de proiect își aduc experiența pentru a ajunge la public și doar împreună pot aborda problemele cu care se confruntă acești copii.

Introducere

Educația prin imagini, este în zilele noastre o acțiune necesară atunci când se lucrează cu tinerii deoarece ei sunt tot mai expuși la conținut de imagine care este creat nu doar de profesioniști ci și de persoane independente, fără o pregătire specială. Este necesar să-i sensibilizăm la producția de imagini, la construirea discursurilor prin imagini, să fie critici față de producerea imaginilor, să înțeleagă cum și cine realizează aceste imagini, etc.

Educarea prin imagini poate fi o unealtă utilă și amuzantă pentru a realiza integrarea grupurilor vulnerabile (cum ar fi migranții) în societatea gazda. Acest program încearcă să ofere persoanelor care lucrează direct cu copiii care provin din rândul migranților, metode de a implica educația prin imagine în modul lor de lucru. Mobilizarea copiilor care au aptitudini în lucrul cu prelucrarea imaginilor, va înlesni integrarea lor oferindu-le uneltele esențiale necesare pentru a fi elemente active în propriul proces de integrare. Aceste unelte le oferă ocazia să își povestească propriul parcurs, pentru a face mai bine cunoscută situația lor delicată. În plus, acest program se vrea un spațiu sigur în care vor putea fi împărtășite experiențe, ceea ce este în sine un suport suplimentar pentru copiii care provin din rândul migranților.

Ca lucrători sociali și educatori, sau ca profesioniști în educația prin imagini, observăm că anumite grupuri de interes, cum ar fi tinerii din grupuri marginalizate sau copiii migranților, prezintă mai multe dificultăți tehnice și bariere sociale în a utiliza unelte care să le permită să creeze conținut de imagine, respectiv să se prezinte pe sine în afara sferelor lor sociale sau în public. Programele sunt create de obicei pentru a fi utilizabile pe grupuri sociale diverse. Rezultatul mecanic este acela că persoanele care sunt deja străine mediului nostru nu găsesc răspunsuri potrivite lor în aceste programe.



Pe de altă parte, persoanele care sunt responsabile cu implementarea acestor proiecte au dificultăți în a ajunge la a grupurile vizate și în a-și adapta metodele de lucru la context: capacități reduse/cunoștințe reduse în folosirea internetului; ocazional, analfabetismul, o viață promiscuă în mediul familial sau imposibilitatea în asigurarea continuității studiilor, etc.

Țelul nostru este așadar acela de a dezvolta o abordare a metodelor de educare prin imagine care să se muleze pe problemele la care trebuie să facă față tinerii aflați în situații vulnerabile. Acesta vine cu o metodologie care este transmisă luând în considerare barierele tehnice ale audienței dar și printr-un conținut și format care are sens și un scop pentru tineri în viața lor de zi cu zi. În plus, aceasta metodologie poate funcționa ca un mecanism de ridicare a gradului de conștientizare în rândul profesorilor sau a altor actori din comunitate, care joacă un rol important în procesul de dezvoltare al copiilor. Oferind metode și unelte pentru a implementa programe de educație prin imagini în munca lor cu copiii și tinerii, se promovează și atitudini inclusive în școli și comunitate.

CUI SE ADRESEAZĂ ACEST PROIECT?

Categoria de vârstă căreia se adresează acest proiect, este între 6 și 12 ani, copii cu oportunități reduse, în mod particular, copii care vin din rândul migranților și care doresc să se integreze în societatea gazdă. Pandemia generată de Covid – 19 și contextul lockdown-ului au subliniat în mod dramatic unele probleme cu care se confruntă copiii în general și, mai mult, copiii care trăiesc în situații precare și/sau migranții.

Ideea proiectului a apărut din observarea faptului că acești copii aflați în situații precare, sau migranți, găzduiți în structuri specifice, tindeau să se confrunte cu mai multe bariere în accesarea unor programe care, în mod paradoxal, urmăreau creșterea abilităților de a face față unor probleme precum, de exemplu, cele pe care izolarea le-a acutizat:

- Dificultatea utilizării instrumentelor digitale și a internetului;

- Puține capacități de îndrumare la domiciliu: analfabetism, dificultăți de limbaj, analfabetism digital, promiscuitate, părinți cu nivel scăzut de școlarizare;
- Acces redus la viața artistică sau culturală, cunoaștere limitată a locurilor și activităților disponibile, prioritizarea nevoilor, dificultăți sau frică de a se prezenta în public (teama de respingere, de a fi judecat sau teamă că va trebui să plătească);
- Mai mult, este crucială necesitatea de a putea fi critic în ceea ce privește știrile, mass-media și imaginile în general. De asemenea, este important ca tinerii să fie conștienți de implicațiile reprezentării lor în sferele publice.

Programul poate fi implementat de către profesioniști care lucrează direct cu copiii, cu vârste cuprinse între 6-12 ani, și care doresc să-și extindă cunoștințele despre educația prin imagini și să-și îmbogățească practica profesională cu activități dinamice și distractive legate producția de imagine.

Acestea includ câmpuri precum:



Sectorul educational: profesori, mediatori, consilieri școlari, coordonatori;



Sectorul socio-medical: lucrători sociali, mediatori, educatori, coordonatori;



Sectorul cultural: mediatori, animatori, coordonatori, artiști;



Alte sectoare in care personalul lucreaza in mod direct cu copiii.

Astfel, EduKino a fost conceput pentru a răspunde nevoilor identificate și pentru a ajuta la dezvoltarea altor abilități conexe pentru acest grup țintă. Cooperarea intersectorială și transnațională este cheia pentru asigurarea succesului proiectului, deoarece toți partenerii de proiect își aduc experiența pentru a ajunge la public și doar împreună pot aborda problemele cu care se confruntă acești copii.



SCOPUL PRINCIPAL

Scopul general al acestui program este acela de a permite profesioniștilor (cu sau fără experiență în educația prin imagine) să implementeze un program pe această temă, care nu doar să transmită elevilor abilități esențiale de a analiza și interpreta conținutul legat de imagine, dar de asemenea să se și exprime prin producerea de imagini. Acest lucru le va oferi indirect nu numai abilități puternice, ci le va crește stima de sine și va crea o imagine pozitivă despre ei înșiși. Prin urmare, programul de educație prin imagine prevăzut de Edukino urmărește să:

11

- Sprijinească elevii în dobândirea de noi seturi de abilități, cum ar fi utilizarea instrumentelor video, audio și numerice.
- Îi va ajuta să își îmbunătățească abilitățile de a gestiona și de a înțelege producția de imagini și problemele legate de propria reprezentare.
- Îi va ajuta să își întărească o imagine pozitivă despre sine
- Îi va ajuta să își construiască un sentiment de apartenență la comunitatea din jur, precum și la cea europeană.
- Îi va ajuta să învețe să își poată transfera abilitățile dobândite în alte domenii legate de viața lor socială, profesională sau educațională.
- Le va stimula interesul pentru alte domenii conexe, cum ar fi: educația mass-media, alfabetizarea și instrumentele numerice, artele și viața culturală din jurul lor.
- Va iniția printre ei interesul despre imagine și producerea acesteia.
- Le va cultiva interesul către un domeniu despre care știu puțin, dar care este crucial pentru viața lor de cetățean.
- Le va cultiva încrederea în sine, dirijându-i să-și valorifice și să-și împărtășească cunoștințele și abilitățile prin ateliere amuzante și prin joc.
- Le va oferi "voce copiilor", copii care mai târziu în viață pot deveni lideri ai comunității lor.
- Se va strădui să creeze un tip de clasă mai incluzivă, prin promovarea și crearea de oportunități de a învăța despre diferite culturi.

- Va crea oportunitati de dialog intercultural; va promova empatia și efortul pentru o educație multiculturală.
- Va promova un sentiment de apartenență și integrare la copiii migranți.
- Va provoca și încuraja copiii din grupurile vulnerabile să-și spună realitățile și să-și împărtășească propriile experiențe.

Prin urmare, este important ca programul să includă activități, să promoveze discuții și dezbateri pe tema migrației, să promoveze angajamentul cultural, să consolideze o imagine pozitivă despre ei înșiși și în consecință, să le consolideze încrederea în sine.

Pentru copiii implicați	Pentru personalul implicat
<ul style="list-style-type: none"> • Ajută la consolidarea unei imagini pozitive despre sine • Construirea sentimentului de apartenență la comunitatea din jur • Noi aptitudini 	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunitatea și provocarea de aplica strategii și metodologii noi • Colaborarea strânsă între multiplii actori profesioniști favorizează o consolidare a capacităților acestora și o mai bună atenuare a riscurilor

SUBIECTELE ABORDATE DE PROGRAMUL DE EDUCAȚIE PRIN IMAGINE

Educatorii care implementează acest program trebuie să promoveze integrarea cu succes a elevilor lor. Educatorii ar trebui să țină cont de faptul că, în ciuda faptului că acest program este un program de educație prin imagine, scopul său final este de a-și echipa elevii să se integreze mai ușor în societatea gazdă și să sensibilizeze copiii și tinerii (din țările gazdă) să primească și să integreze mai bine oameni din alte contexte, țări și culturi. Prin urmare, programul de educație prin imagine - Edukino, se va



concentra pe câteva subiecte, care, conform parteneriatului Edukino, sunt esențiale pentru integrarea cu succes a migranților în societatea gazdă. Acestea sunt:

- Empatie
- Dialog intercultural
- Școala ca spațiu sigur
- Educație multiculturală
- O imagine de sine pozitivă prin intermediul rețelelor sociale

13

Vom analiza fiecare punct și îl vom conecta cu integrarea și includerea copiilor migranți în societatea gazdă. În plus, următoarele activități vor promova aceste puncte, promovând, de asemenea, dezvoltarea abilităților necesare pentru a produce conținut de imagine.

Empatia



Mark Davis definește empatia ca fiind „reacția unui individ la experiențele observate ale altcuiva” (Davis, 1983). Aceasta poate fi explicată ca fiind sentimentul de înțelegere a experienței emoționale a altei persoane. În concluzie, este capacitatea observatorului de a înțelege emoțional și cognitiv ceea ce ar putea experimenta cealaltă persoană. A fi empatic față de cineva îi poate aduce persoanei aflate în dificultate un sentiment de sprijin și îndrumare.

Potrivit Miller, Stiff și Ellism (1988), există două aspecte ale empatiei: **preocuparea empatică**, care se referă la sentimentul de preocupare pentru starea de bine a altei persoane, în timp ce nu experimentează indirect starea emoțională a celeilalte persoane și **contagiune emoțională**, care este atunci când starea emoțională a unui individ este direct influențată de cea a altuia, determinând individul să preia emoțiile celeilalte persoane. Conform acestor autori, există o relație clară între nivelul de empatie (măsurat prin aceste două aspecte) și capacitatea lucrătorilor din serviciile sociale de a răspunde în mod adecvat clienților lor (Miller et al., 1988).

Empatia poate constitui un aspect foarte important în sentimentul de apartenență al unei persoane (Bodaghi, Cheong și Zainab, 2016). Acest lucru este

deosebit de evident și prezent la oamenii care se mută în țări străine și au nevoie de sprijin.

A fi empatic este un pas crucial pentru a promova un sentiment de „apartenență” și, în cele din urmă, a dobândirii sentimentului de a fi integrat. În piramidă lui Maslow, sentimentul de „apartenență” este a treia nevoie ca importanță, după nevoile fizice și de securitate. Această nevoie se referă la modul prin care împărtășim realitățile celuilalt și ne conectăm cu ceilalți, până când integrarea noastră prin apartenență se poate extinde dincolo de granițele noastre. Baumeister explică apartenența la dimensiunea socială: ființele umane sunt creaturi intens sociale care au nevoie de a aparține și de a se conecta cu ceilalți (Baumeister și Leary, 1995).

Educatorul are un rol important în promovarea empatiei în rândul elevilor săi. Educatorul ar trebui să fie ușor abordabil și trebuie să încurajeze elevii, fiind empatic cu ei. Pe de altă parte, elevii trebuie să învețe să fie empatici între ei. Prin empatie, elevii învață să se înțeleagă unii pe alții, ceea ce îi ajută să construiască prietenii bazate pe relații pozitive și de încredere (Sornson, 2014). Empatia poate contribui, de asemenea, la consolidarea relațiilor în interiorul comunității. Abilitățile dobândite prin comunicarea interculturală cu colegii lor de clasă se vor transfera în viața personală și în comunitatea lor. Relațiile profunde care rezultă din abilități puternice de empatie au potențialul de a consolida comunitatea și de a construi încredere (Owen, 2015).

Articolele de leadership subliniază dezvoltarea umană ca fiind o calitate esențială a leadership-ului și poate fi de asemenea, legată pozitiv de performanța la locul de muncă (Owen, 2015; Sadri, Weber și Gentry, 2011).

Dialogul intercultural



Dialogul intercultural (ICD) este înțeles ca „un schimb de opinii deschis și respectuos între indivizi și grupuri aparținând unor culturi diferite, care duce la o înțelegere mai profundă a percepției globale a celuilalt” (Consiliul European, 2008). Este un dialog între culturi, fiind cel mai vechi și fundamental mod de conversație democratică și poate funcționa ca un efort de prevenire a respingerii și violenței. Obiectivul său este de a ne permite să trăim împreună



în mod pașnic și constructiv într-o lume multiculturală și să dezvoltăm un sentiment de apartenență la comunitate.

Conceptul de dialog intercultural include dezvoltarea altor concepte, care ar trebui abordate:

Competențe interculturale - se referă la deținerea cunoștințelor relevante adecvate despre culturi, precum și cunoștințe generale despre tipurile de probleme care apar atunci când interacționează membrii diferitelor culturi. Înseamnă a fi receptiv față de stabilirea și menținerea contactului cu alții, precum și de a avea abilitățile necesare pentru a utiliza atât cunoștințe, cât și atitudini atunci când interacționați cu persoane din culturi diferite.

Convivialitatea - este posibilă prin împărtășirea lumilor sociale, fie că acestea sunt organizațiile în care oamenii lucrează sau cartierele în care trăiesc. Gestionarea interacțiunilor în aceste diverse lumi sociale nu necesită valori comune, credințe, atitudini, ci doar curiozitate, interes și toleranță. Convivialitatea ne schimbă în cele din urmă percepția asupra naturii relațiilor sociale dintre indivizi și grupuri.

Diversitatea culturală - se referă la existența unei mari varietăți de culturi în lumea de astăzi. Diversitatea culturală permite, iar competențele interculturale necesită înțelegerea propriei culturi, dar și recunoașterea faptului că fiecare cultură oferă o singură opțiune dintre multe posibilități. Acesta este un aspect important de promovat în sala de clasă, deoarece școlile sunt pline de culturi diferite. Inițiativa Edukino consideră ICD ca pe o modalitate sănătoasă de a face schimb de idei și, în cele din urmă, de a îmbogăți cunoștințele și perspectivele diferite ale clasei.

Profesorii și alți profesioniști au un rol foarte important în promovarea unui dialog intercultural, deoarece sunt mediatori ai schimbului de cultură în cadrul unei săli de clasă. Schimbul de perspective diferite avantajează atât educatorul, care învață și își extinde cunoștințele asupra diferitelor realități, dar și copiii, care beneficiază de un spațiu sigur pentru a vorbi despre luptele și contextele lor de viață, într-un mediu fără prejudecăți.

Pentru mai multe concepte de bază despre interculturalitate, vizitați:

<https://en.unesco.org/interculturaldialogue/core-concepts>.

Școala ca loc sigur

Luând în considerare empatia și promovând dialogul intercultural, educatorii ar trebui să promoveze un spațiu sigur pentru elevi, în care aceștia să se simtă liberi să greșească fără a fi judecați și fără a se simți ridicol. Școala ar trebui să fie un loc în care se pot angaja în discuții critice, oneste, civile și provocatoare despre subiecte sensibile. În calitate de educator, doriți ca elevii să se simtă confortabil abordând subiecte dificile în sala de clasă.

Promovarea sentimentului de siguranță în școli este un aspect crucial în construirea unei relații pozitive. Atunci când elevii se tem pentru siguranța lor, își fac griji că sunt hărțuiți sau nu simt că profesorii lor au așteptări mari din partea lor, ei nu vor învăța la fel de eficient. Elevii ar trebui să fie implicați și să își asume riscuri intelectuale într-un mediu sănătos și sigur. Ei ar trebui să urmeze reguli și norme bine stabilite de comportament pe care le modelează profesorii și conducătorii de școli. O astfel de comunitate se caracterizează prin relații pozitive între profesori și elevi, bazate pe respect, școala fiind un loc în care toți elevii simt că aparțin (CAO Central, 2021).



În calitate de educator, puteți cultiva un mediu de învățare sigur prin:

- Revizuirea curriculei - Includeți o declarație de diversitate care să indice intenția dvs. de a promova un mediu de învățare divers. Puteți alege o listă diversă de lectură cu autori de diferite etnii sau puteți invita o gamă largă de profesioniști din medii diferite în sala de clasă; acest lucru normalizează ideea că putem învăța de la oameni care nu arată ca noi. De asemenea, merită menționat faptul că puteți încorpora proiecte care sărbătorească identități și culturi diferite, care, în consecință, îi vor încuraja pe elevi să îmbrățișeze și să-și exprime diferențele (Fievre, 2021).

- Stabiliți discuții în clasă - Aceste discuții sunt o modalitate excelentă de a stimula schimbul sănătos de idei între diferite etnii, rase, medii; și va conlucra pentru un mediu de învățare mai divers (Fievre, 2021).



- Pronunțați corect numele elevilor dvs. - Acest lucru poate funcționa ca un pas eficient în construirea respectului și a empatiei. (Fievre, 2021). (Puteți încerca să exersați numele elevilor cu următorul instrument: <https://www.howtopronounce.com/>).

Prin urmare, elevii tăi ar trebui să se simtă confortabil în a-și împărtăși experiențele și, să nu se simtă judecați atunci când vorbesc despre subiecte sensibile din viața lor personală. Educatorii sunt liderii școlii și este responsabilitatea lor să asigure faptul ca școala să fie un loc sigur pentru elevii săi.

Educație multiculturală



Educația multiculturală se referă la orice formă de educație care încorporează valorile, credințele și perspectivele oamenilor din medii culturale diferite. Se bazează pe principiul echității educaționale pentru toți elevii, indiferent de cultură, și își propune înlăturarea barierelor care pot apărea în calea oportunităților educaționale și a succesului pentru elevii din medii culturale diferite. În practică, educatorii pot modifica sau elimina politicile educaționale, programele, materialele, lecțiile și practicile de instruire care sunt fie discriminatorii, fie insuficient de incluzive, ale diverselor perspective culturale. Educația multiculturală presupune, de asemenea, că modurile în care elevii învață și gândesc sunt profund influențate de identitatea și moștenirea lor culturală și că, pentru a preda în mod eficient acestor elevi sunt necesare abordări educaționale care să le valorizeze și să le recunoască mediul cultural. În acest fel, educația multiculturală își propune să îmbunătățească învățarea și succesul tuturor elevilor, în special a elevilor din grupuri culturale care au fost subreprezentate istoric sau care suferă de rezultate educaționale mai scăzute (definiția educației multiculturale. Glossary of Education Reform, 2013).

O imagine de sine pozitivă prin intermediul rețelelor sociale



O mare parte din informațiile din zilele noastre sunt comunicate prin intermediul rețelelor sociale. Cu toate acestea, din cauza lipsei de precizie și al unui punct de vedere obiectiv, informațiile pot fi părtinitoare și prezentate într-un mod distorsionat. Comunicarea în masă poate oferi o viziune nerealistă asupra persoanei obișnuite în diverse aspecte ale vieții. Acest lucru poate duce la o influență negativă asupra modului în care oamenii văd viețile altora și pe ale lor, în comparație cu cei care sunt în atenția publică (Influence of Media and Culture on Self Image, 2017).

Mass-media nu reflectă toate grupurile etnice care alcătuiesc cultura actuală și există multe speculații cu privire la modul în care mass-media poate afecta conceptul de sine, identitatea de sine și autoevaluarea. Conceptul despre sine este alcătuit din reprezentările mentale ale sinelui, care depind de feedback-ul primit în viața de zi cu zi. Societatea clasifică oamenii în funcție de roluri specifice deja definite pentru acel grup. Dacă o persoană nu este sigură cine este (de exemplu, persoane din medii migrante) poate fi dificil să-și îndeplinească rolul definit (Miller, Van Esterik și Van Esterik, 2007).



Studiile au arătat că reprezentarea migranților în textele media engleze îi prezintă pe migranți cu un ton emoțional negativ, ca „invadatori străini care vin în număr mare și reprezintă o amenințare pentru comunitatea gazdă” (Komarova, 2021). Prin urmare, rolul rețelelor sociale și denaturarea anumitor grupuri etnice pot avea un impact mare asupra modului în care oamenii sunt văzuți și chiar asupra modului în care se văd pe ei înșiși.

Educatorii, ca lideri în educația copiilor, trebuie să încerce să abordeze această tendință și să sensibilizeze acest subiect, dând voce persoanelor care se încadrează în categoria „migranților”. Oferind acestor copii oportunitatea de a-și împărtăși experiențele, îndoielile, temerile și motivațiile ar putea fi o modalitate eficientă de a aborda această problemă, precum și de a promova o clasă mai receptivă. Acest lucru nu numai că va avea un impact mare asupra percepției societății asupra migranților, dar va schimba și modul în care migranții par ei înșiși, conducând astfel la o imagine de sine mai bună.

Parteneriatul Edukino consideră acești patru piloni centrali esențiali pentru o educație incluzivă, pentru a încuraja multiculturalitatea, diversitatea și incluziunea. Prin urmare, programul de educație prin imagine - Edukino nu numai că va dota copiii migranți cu abilități puternice de producție video și de imagine, dar, mai presus de toate, își propune crearea de oportunități de promovare pentru educația multiculturală, evidențiind școala ca pe un loc sigur pentru a se exprima și a comunica experiențe culturale, prin întărirea empatiei între elevi și educatori, pentru a permite elevilor să se exprime cu acuratețe prin intermediul platformelor de social media dând voce diferitelor culturi prin promovând dialogul intercultural.

DEFINIȚII ȘI TERMENI CHEIE

Întrucât acest instrument urmează să fie aplicat de orice tip de profesionist care își concentrează activitatea profesională înspre integrarea migranților, este

important să îl dotăm cu instrumentele potrivite pentru a face acest lucru. Prin urmare, unii termeni cheie sunt importanți atunci când se aplică educația prin imagini. Urmează lista de termeni cheie care sunt importanți pentru o mai bună înțelegere a acestui program.



Copiii

Ajutarea și sprijinirea copiilor are un impact direct asupra mediului lor, cum ar fi familia lor (pentru cei care au o familie) și rețeaua lor de relații.

Concentrarea asupra copiilor și asupra a ceea ce au, mai degrabă decât a ceea ce nu au, dă tonul de la început.

Copiii dinamici și motivați pot avea o motivație specifică, cum ar fi conștientizarea artistică. Alții nu au asta. Cum le putem capta atenția pentru a face un proiect atrăgător pentru ei, pentru a-i implica și pentru a ne asigura că acest lucru contribuie la asistarea și sprijinirea lor în carieră? Cum ne putem asigura că alte persoane din jurul lor și colegii lor, constentizează abilitățile dezvoltate de acești tineri și

lucrurile noi învățate de ei?

Cultura



Noțiunea de „cultură” este înțeleasă în sensul său cel mai larg de-a lungul acestui document, acela de “valoare”. Cultura este implicată în apărarea drepturilor civice și a celor culturale, care sunt atât fundamentale, cât și universale și reprezintă o acțiune concretă în exercitarea acestor drepturi. Noi ne putem referi, în acest sens, la definițiile și

descrierea dată termenului “cultură” în Agenda 21 și de UNESCO.

Cultura este deseori o oportunitate care permite combinarea diferitelor sectoare (economic, social, juridic, asistență medicală etc.) în jurul unui proiect al unui tânăr. Încercăm în această publicație să reflectăm asupra formelor de sprijin, asistență socială și educațională care au implicat artiști, mediatori culturali și organizatori de evenimente.



Asistența socială



Definiția internațională a “asistenței sociale” aprobată de Adunarea Generală a IASSW (Asociația Internațională a Școlilor de Asistență Socială) la 10 iulie 2014, la Melbourne:

„Asistența socială este o profesie bazată pe practică și o disciplină academică care promovează schimbarea și dezvoltarea socială, coeziunea socială și conștientizarea drepturilor personale și libertatea

oamenilor. Principiile justiției sociale, drepturile omului, responsabilitatea colectivă și respectul pentru diversitate sunt esențiale pentru asistența socială. Susținută de teorii ale asistenței sociale, științe sociale, științe umaniste și conștiința locală, asistența socială implică oamenii și structurile necesare pentru a aborda provocările vieții și pentru a spori bunăstarea tuturor.”

21

Integrare și Incluziune



De la sinonime la antonime, noțiunile de integrare și incluziune pot fi înțelese în diverse moduri, în conformitate cu definițiile și practicile în vigoare în diferite țări.

* **Integrare** (așa cum este definită de Fundația Elvețiană pentru Educația Specialiștilor) -

Un termen generic folosit în principal în domeniul migrație și al dizabilității. În cea mai mare parte, folosit pentru a se referi la adaptarea unor indivizi „diferiți” în sistemele tipice. Consultați antonimul său: excludere sau segregare.

* **Incluziune** - Termenul este utilizat în general în concepte și cercetare în legătură cu asistența socială și educația. Noțiunea de incluziune se bazează în primul rând pe un principiu etic care pune sub semnul întrebării natura segregatională a sistemelor sociale și educaționale prin promovarea egalității de șanse.

În “incluziune”, nu există grupuri de persoane cu sau fără dizabilități. Toți oamenii au cerințe comune și individuale. Egalitatea și diferența sunt ambele prezente, iar diversitatea este norma. Această normă poate fi atinsă prin modificarea structurilor și opiniilor existente.

La nivel pur conceptual, integrarea diferitelor persoane sau a celor cu dizabilități este adesea considerată ca primul pas necesar pentru includerea lor.



Incluziune socială

IIDRIS (Internațional Index and Dictionary of Readaptation and Social Integration) definește incluziunea socială ca o „inițiativă care vizează dezvoltarea unui individ izolat sau marginalizat într-o situație caracterizată prin stare satisfăcătoare comodată cu/în mediul său; este și rezultatul acestei inițiative, care este evaluată prin natura și intensitatea schimburilor dintre un individ și mediul său”.

În dicționarul elvețian de politică socială, „incluziunea (...) se referă la toate inițiativele menite să atenueze amenințarea pe care aceste transformări [mutațiile socio-economice actuale] o au asupra incluziunii sociale.” Aceasta este o noțiune, adesea confundată cu inserția, este mai veche și se bazează pe o definiție sociologică precisă. Un grup, sau societate, este integrată atunci când membrii săi se simt legați unii de alții prin valori, obiective comune, sentimentul de apartenență la același grup care este întărit constant prin interacțiunea regulată (cf. E. Durkheim). Integrarea socială este, prin urmare, o proprietate colectivă, iar incluziunea, în acest context, se referă la participarea individuală la un sistem social integrat.

În consecință, termenul de “inserție” se referă la un scop și un mijloc. Este, pe de o parte, rezultatul unor mecanisme de integrare, precum socializarea, prin care fiecare, de-a lungul vieții, asimilează elemente care îi permit să ocupe un loc în cadrul schimburilor sociale.

Pe de altă parte, inserția se referă la inițiative conduse folosind mecanisme publice.



Utilitatea artei



Discuția în ceea ce privește scopul și utilitatea artei este o capcană serioasă. Este esențial să depășim ideea că scopul inițiativelor artistice este ca tinerii să „se exprime”, să vorbească despre ei înșiși sau despre problemele lor personale. Pe de o parte, a se exprima nu este suficient în sine. Pe de altă parte, este necesar să înțelegem, într-o manieră autentică și originală, ce spun tinerii când pun în scenă o producție artistică, despre societate și viziunea lor asupra vieții în general. În spatele reprezentării că tinerii sunt preocupați exclusiv de propriile probleme personale și nu sunt deschiși către alte subiecte, îi blocăm împotriva propriei lor voințe. Nu este recomandată ideologia conform căreia cultura este o terapie pentru tinerii defavorizați.

METODOLOGIA

Pentru a garanta că activitățile din acest program sunt incluzive și adecvate implementării programului de educație prin imagine, acestea vor fi examinate și evaluate în faza de experimentare a acestui program, desfășurată pe parcursul unui an școlar cu copii din rândul migranților și implementate de profesioniști care lucrează direct cu ei (adică profesori, mediatori, consilieri școlari, coordonatori, asistenți sociali, educatori, animatori, artiști și alții). Prin urmare, aceste activități au fost concepute și pilotate în strânsă cooperare cu profesori și elevi care au avut contact cu migranții, ale căror idei, comentarii și feedback au fost luate în considerare și incluse în acest instrument.

Vă rugăm să rețineți că atunci când implementați acest program, trebuie să adaptați activitățile la mediul social-cultural al elevilor și a comunității gazdă.

Programul este conceput pentru a fi implementat pe parcursul unui an școlar. Cu toate acestea, durata poate varia în funcție de frecvența și durata cursurilor și de activitățile implementate.

Înainte de a începe implementarea acestui program, profesioniștii responsabili ar trebui să consulte instrumentul „Abilități și recomandări” al proiectului Edukino, dezvoltat în rezultatul anterior al proiectului. Acest lucru va garanta că implementarea va avea mai mult succes, asigurându-se că profesionistul este echipat cu abilitățile și instrumentele potrivite pentru a implementa acest program.

PROGRAMUL DE EDUCARE A IMAGINII

Având în vedere termenii menționați de „empatie”, „dialog intercultural”, „scoala ca loc sigur”, „educație multiculturală” și „o imagine de sine pozitivă prin intermediul rețelelor sociale” ca repere pentru dezvoltarea incluziunii și integrării în societate, următorul capitol va prezenta câteva activități și exerciții care se concentrează pe dezvoltarea acestor subiecte, astfel încât, să creați o sală de clasă mai diversă și lucrați la dobândirea de abilități utile în producția de imagini.



Capitolul I

Construirea încrederii în clasă

Acest capitol este primul pas în program. Deoarece căutăm să promovăm integrarea și implicarea, dezvoltarea unei bune relații între educator și elev, este esențială. Ca educator, trebuie să ții cont de faptul că trebuie să promovezi empatia, o educație multiculturală, dialog intercultural, și școala ca un loc sigur.

25

Înainte de a începe exercițiile cu copiii, este important să îi cunoaștem mai întâi, să înțelegem contextele lor specifice. Faceți-i să se simtă relaxați și confortabili cu educatorul și asigurați-vă că se simt confortabil în a-și împărtăși poveștile și cultura. Copiii ar trebui să simtă că nu există obstacole în auto-exprimare. În acest moment al programului, educatorul trebuie să le arate elevilor că este dispus să le dedice timp și efort. Elevii pot fi implicați doar dacă au încredere în educator și simt că se pot conecta și se înțeleg.

Pentru a facilita implicarea elevilor, educatorii trebuie să aibă răbdare; el/ea trebuie, de asemenea, să fie creativ și să folosească instrumente care să îi facă să se simtă în largul lor și destinși și, de asemenea, care îi vor face să se simtă interesați să învețe și să se înțeleagă unul despre celălalt. Scopul este de a crea o conexiune bună și de a promova încrederea între educatori și elevi.

Prin urmare, primul capitol va include câteva activități dinamice pentru a crea un mediu relaxat și confortabil în grup. Este important ca educatorul să facă și aceste activități, deoarece schimbul lor de informații poate promova mai multă încredere și confort pentru elevi. Câteva exemple utile în realizarea angajamentului sunt enumerate mai jos și includ:

- **Icebreaker I - My N.A.M.E. (numele meu este...):** Este o modalitate distractivă de a-i determina pe elevi să se gândească la ce le place și la ce nu le place și oferă profesorului ocazia de a-i cunoaște.
- **Icebreaker II - M&Ms (ciocolata):** Această activitate funcționează ca o strategie eficientă pentru a promova schimbul de experiențe și mai multe informații personale. În plus, utilizarea ciocolatei poate funcționa și ca strategie de implicare.
- **Icebreaker III - Întrebări rapide:** Este o activitate bună pentru a înțelege mai bine starea de spirit a fiecărui elev. Acest joc îi va pune în situații ipotetice, va induce reflecția asupra contextului lor și este o modalitate bună pentru elev de a analiza profilul clasei. Acest lucru ar trebui făcut pentru a determina ce exerciții și activități sunt potrivite pentru caracteristicile clasei.
- **Icebreaker IV - HELLO KITTY:** Acest icebreaker este o modalitate interactivă și distractivă de a promova un mediu lejer/comod în clasă. Începe programul cu râsete și bucurie, precum și cu o bună impresie despre ceea ce urmează.

HELLO, MY NAME IS

ICEBREAKER I- My N.A.M.E. este...

„My N.A.M.E” este un “joc de spart gheața” simplu, potrivit pentru ca oamenii sa se cunoască. Obiectivul este de a-i face pe toți să cunoască lucruri interesante unul despre celălalt, folosind literele numelor lor și inducând discuții. Astfel, obiectivul este spargerea gheții, se angajează în discuții, promovează împărtășirea experienței de viață a elevilor, înțelegându-le în același timp trecutul și, în cele din urmă, creșterea interesului de a afla mai multe despre celălalt și de a lucra împreună.

Materiale:



- Pix
- Hârtie

Instrucțiuni:



- Cereți elevilor să-și noteze numele pe o foaie de hârtie
- Rugați-i să aleagă un cuvânt care începe cu fiecare literă a numelui cu care se pot raporta.
- După ce au aranjat cuvintele pentru toate literele lor, ar trebui să le prezinte clasei.

Sfaturi și trucuri:



- Dați răspunsuri amuzante pentru dvs.
- Ajută-i pe elevi dacă întâmpină dificultăți cu răspunsurile lor
- Nu judecați/nu ne judecam între noi!





ICEBREAKER II- HELLO KITTY

Acest joc de spart gheața poate fi atât adaptat unui grup sau chiar ca activitate individuală. Vă rugăm să rețineți că unii elevi ar putea găsi acest joc puțin invaziv, mai ales dacă sunt timizi și introvertiți. Cu toate acestea, poate funcționa pentru a construi o relație bună cu profesorul. Este un joc scurt pentru a încerca să se facă unul pe celălalt (elev și profesor) să zâmbescă și să râdă, prin urmare, să se relaxeze și să se cunoască informal. Această activitate funcționează prin empatie, deoarece îi permite profesorului să se pună în locul elevului în timp ce provoacă o emoție în cealaltă persoană. Acest spărgător de gheață lucrează și pe motivație, deoarece se bazează pe sentimente și emoții pozitive, care marchează începutul experienței programului într-un mod benefic.

27

Materiale:



- Banda izolatoare sau colorata

Instrucțiuni:



- Trasați o linie de banda în mijlocul camerei
- Profesorul și elevul trebuie să stea pe părțile opuse ale liniei
- Profesorul și elevul se comportă pe rând ca o „pisicuță” și ca un „cățeluș”
- Pisicuța nu poate zâmbi sau râde
- Cățelușul trebuie să salute pisoiul în orice mod posibil și să încerce să-l facă să zâmbescă sau să râdă
- Cățelul nu poate trece linia de pe podea, orice altceva este permis
- Când un pisoi zâmbește sau râde, acesta devine automat un cățeluș și trebuie să treacă de cealaltă parte a liniei
- Ultimul pisoi care stă în picioare este câștigător.

Sfaturi și trucuri:

- Pentru a maximiza potențialul acestui joc de spart gheața, este important să ne asigurăm că participanții se distrează și că se simt confortabil unul cu celălalt.



ICEBREAKER III - M&M's



Acest instrument presupune utilizarea ciocolatelor M&M's pentru a da viață unui proces de înțelegere reciprocă a elevilor. Fiecare elev este obligat, pe baza culorii ciocolatelor M&M's, să descrie și să împărtășească un aspect al vieții lor cu restul grupului. Apoi va fi interesant să aflăm câte lucruri au în comun diferiți elevi. Scopul este de a ne cunoaște mai bine și de a le stimula deschiderea către împărtășirea informațiilor.

Materiale:



- ciocolate M&Ms

Instrucțiuni:



1. În primul rând, fără a-l împărtăși cu clasa, atribuiți un subiect fiecărei culori, după cum se arată mai jos:

ROȘU: împărtășește despre hobby-urile tale preferate

GALBEN: împărtășește despre orașul tău natal

ALBASTRU: împărtășește despre animalul tău preferat

MARO: împărtășește ceva la care ești bun

VERDE: împărtășește aproximativ trei cuvinte pe care un prieten le-ar folosi pentru a te descrie

ORANGE: împărtășește despre orice!

2. Rugați grupul să stea într-un cerc. Dați punga și cereți elevilor să se servească, dar să nu mănânce încă ciocolata M&M's.

3. Fiecare elev este obligat, pe baza culorii ciocolatelor M&M's, să descrie și să împărtășească un aspect al vieții lor cu restul grupului. Apoi va fi interesant să aflăm câte lucruri și ce lucruri au în comun diferiții elevi.

Sfaturi și trucuri:



- O posibilă sugestie este adaptarea diferitelor elemente care urmează să fie împărtășite cu restul grupului în funcție de tipul de elevi pentru a face împărtășirea cât mai eficientă posibil.



ICEBREAKER IV - ÎNTREBĂRI RAPIDE

„Întrebări rapide” este un instrument ușor pentru a încuraja discuțiile pe o varietate de probleme, pornind de la întrebări simple și mergând la cele mai complicate. Permițând atât profesorului, cât și elevilor să răspundă la aceleași întrebări, aceștia pot să se cunoască și să se relaționeze între ei, dar și să împărtășească perspective, asemănări și diferențe. Astfel, se promovează schimbul de experiențe și perspective, creșterea conștientizării culturale, clădind încrederea și creșterea empatiei.

„Întrebările rapide” pot crește empatia, permițând ambelor părți să înțeleagă reciproc mediile din care provin și caracteristicile acestui mediu. Pe baza răspunsurilor elevilor, profesorul poate relaționa și crește empatia față de situația elevilor.

29

Materiale:



- Tablă albă sau un proiector pentru a prezenta întrebările

Instrucțiuni:



1. Profesorul pregătește o listă de întrebări distractive și ușoare, la care elevii și el însuși răspund. Întrebările pot fi proiectate pe un ecran sau scrise pe o tablă.

2. Începând cu prima întrebare de pe listă, profesorul va răspunde primul la întrebare, apoi o va pune elevilor. Trecând la următoarea întrebare, profesorul le cere elevilor să răspundă ei mai întâi. Întrebările și răspunsurile continuă până la sfârșitul listei. Este în regulă să lăsăm discuția să se îndepărteze puțin. Scopul activității este să ne cunoaștem și să vedem ce au elevii în comun și cum pot învăța unii de la alții.

Sfaturi și trucuri:



- Le puteți oferi câteva opțiuni în cazul în care se confruntă cu dificultăți cu libajul
- Explicați dacă nu înțeleg ceva sau nu sunt familiarizați cu răspunsurile dvs.
- Solicitați mai multe informații despre răspunsurile lor dacă nu sunteți familiarizat cu ele.

**Daca ai putea fi un animal,
ce animal ai alege să fi?**

Care este cel mai ciudat cadou primit?

Care este supereroul tău preferat?

**Daca ai putea avea o superputere,
care ar fi aceasta?**

**Daca ai avea bani fără limită, ce ai
face cu ei?**

Ce vrei să devii cand ai să crești?

**Cine este cea mai importantă
persoană din lume pentru tine?**

Ce talent ți ai fi dorit să ai?

Rezultate scontate

Cu această sesiune, educatorul ar trebui să se concentreze pe construirea unei relații cu elevii și să se asigure că toată lumea se simte în siguranță și confortabil în clasă. Aceste activități ar trebui să spargă gheața și să funcționeze ca o introducere pentru programul de educație a imaginii.

În concluzie, primul capitol al programului are în vedere:

- **Promovarea empatiei între educator și elevi;**
- **O oportunitate pentru fiecare de a se prezenta;**
- **Crearea unui mediu confortabil pentru restul programului;**
- **Clarificarea a câtorva subiecte cu privire la ceea ce vor face în acest program**



Capitolul II

Introducere în imaginea în mișcare/mișcarea în imagini

După cum s-a menționat mai sus, acest program nu urmărește doar promovarea dezvoltării abilităților importante pentru producția de imagini, ci se concentrează în primul rând pe empatie, dialog intercultural, școala ca loc sigur, imaginea de sine pozitivă prin intermediul rețelelor sociale și educație multiculturală.

31

Învățarea și înțelegerea imaginii în mișcare sunt primii pași în producerea diferitelor materiale (de exemplu, stop-motion, videoclipuri, fotografie; etc.). Stăpânirea regulilor de bază ale imaginii în mișcare va permite elevului să se exprime mai eficient prin producerea de materiale (de exemplu, videoclipuri de conștientizare, comunicare prin intermediul rețelelor de socializare etc.) care dau glas luptelor și obstacolelor sale.

Înainte de a dobândi anumite cunoștințe despre producția de imagini, elevii ar trebui să înțeleagă istoria filmului și modul în care este realizat filmul. Acest lucru este important, deoarece constituie elementele de bază ale producției de imagini și sunt utile în folosirea diferitor moduri de a produce film.

După ce au înțeles crearea mișcării prin imagine, ei vor putea înțelege diferitele modalități de a crea film. Acesta va fi util ca instrument pentru a comunica societății gazdă despre cultura lor, experiențele lor și, eventual, pentru a promova multiculturalismul.

Cinematograful este proiecția foarte rapidă a unei serii de imagini (24 cadre pe secundă) care dă iluzia mișcării. În 1894, Thomas Edison a introdus Kinetograph, prima cameră practică pentru imagini în mișcare și Kinetoscopul (fig. 1), o cutie iluminată cu un singur vizualizator pentru afișarea filmelor rezultate. Acest lucru a dus la producerea primului film filmat în Statele Unite (<https://youtu.be/2tfs6WfbHyl>).

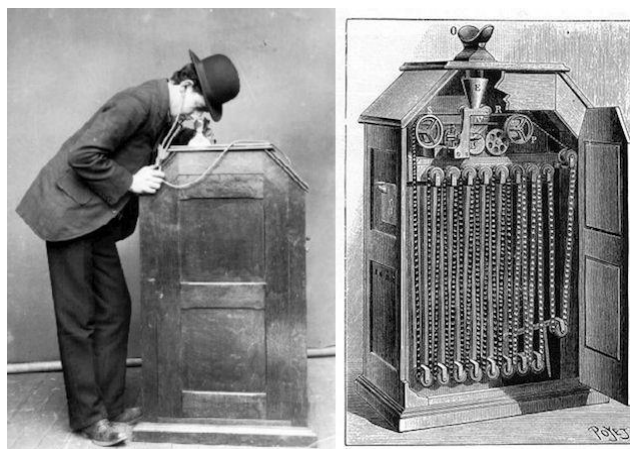


Fig. 1 Chinetoscop

În timp ce Kinetoscopul putea arăta o imagine în mișcare unui singur spectator individual, frații Lumière, în Franța, au lucrat la o modalitate de a proiecta filmul pe un ecran, unde mai mulți oameni îl puteau viziona în același timp - Cinematograful (fig. 2) .

Acest dispozitiv trei-în-unu, care putea înregistra, dezvolta și proiecta filme, va rămâne în istorie ca prima cameră de filmat viabilă. Folosind-o, frații Lumière au filmat muncitorii din fabrica lor care pleacă la sfârșitul zilei. Ei au prezentat filmul rezultat, „La Sortie des ouvriers de l'usine Lumière” („Muncitori care părăsesc fabrica Lumière”) la un târg industrial la Paris, în martie 1895 (Pruitt, 2014; <https://www.youtube.com/watch?v=uPmG8ppUhSw>).



Fig. 2 Cinématographe

Activități

Pentru a începe activitățile atelierului, profesorul își poate împărți elevii în două grupe: o grupă poate confecționa un thaumatrop, iar celălalt un flipbook. Acest lucru este important pentru ca aceștia să înțeleagă principiul persistenței retiniene.

Nota: *“Persistența retiniană. E prima „lecție” care se învață la școala de film. Persistența retiniană e un „defect” al ochiului fără de care cinematograful ar fi imposibil: chiar și atunci când dispare, imaginea „rămâne” pe retină pentru o fracțiune de secundă. E o iluzie optică, creierul vede ce nu mai e acolo, o iluzie prin care imaginile statice (fotogramele) ajung să fie percepute ca o singură imagine mișcătoare. I se mai spune și remanență retiniană.”*

În plus, pentru a implica mai bine elevii, ar putea fi interesant să încorporăm ceva la care ei se referă în această activitate. De exemplu, cerându-le să includă ceva cu care se identifică cu adevărat acasă sau desenând un obiect care le place cu adevărat.

Thaumatrop

Thaumatropul reprezintă unul dintre cele mai vechi mijloace de producere a iluziei optice a mișcării între două imagini.

Thaumatropul a fost o jucărie popularizată în epoca victoriană. Și reprezintă unele dintre cele mai vechi demonstrații cu privire la ideea de „remanență retiniană”.



Discul cu două fețe care poate fi ținut la capăt cu un pai, avea câte o imagine pe fiecare parte. Când vă frecați palmele, (cu paiul între mâini), făcând astfel discul să se învârtă, imaginile de pe ambele părți se suprapun într-o singură imagine.

Thaumatropii formează astfel baza animației. Este acum folosit în producția unei varietăți de filme și videoclipuri. Datează din 1826 și reprezintă una dintre cele mai vechi jucării cu imagini și mișcare.

Materiale:



- Creion
- Foarfece
- Lipici
- Băț frigăru/paie
- Două cercuri decupate
- Carton sau echivalent

Instrucțiuni:

1. Decupați cele două cercuri de pe ultima pagină a acestor instrucțiuni.
2. Trasati cercurile pe carton, apoi tăiați și lipiți fiecare cerc de hârtie pe un cerc de carton.
3. Dezvoltat la începutul secolului al XIX-lea, Thaumatropes este o jucărie optică și una dintre cele mai timpurii forme de animație. Folosind două fețe ilustrate ale unui disc, Thaumatropes creează iluzia de mișcare care combina doua imagini in una singură. Pentru această activitate, gândiți-vă la o ilustrație simplă despre ceva cu care vă identificați, de exemplu, o farfurie și mâncare, o carte deschisă și închisă sau prima jumătate a unui nume și a doua jumătate a unui nume.
4. Odată ce te-ai hotărât asupra desenului, ia unul dintre cercuri și desenează un element. Apoi luați al doilea cerc și desenați cealaltă parte. Asigurați-vă că plasați lucrurile în locul în care doriți să fie.
5. Luând unul dintre cele două cercuri, răsturnați-l și tamponați puțin lipici pe spate.
6. Așezați bastonul de frigăru vertical în centrul cercului. Puneți cel de-al doilea cerc, asigurându-vă că este cu partea dreaptă în sus, deasupra și țineți ușor totul împreună până se usucă.
7. Odată ce totul s-a uscat, așezați paiul/bățul Thaumatrope în palmă. Rotiți bățul între palme pentru a învârti Thaumatrope și urmăriți-vă desenele prinzând viață.
8. Sfaturi și trucuri
9. Folosiți ilustrații/imagini cat mai simple.
10. Plasarea corectă este cheia.
11. Distrează-te și experimentează idei creative.



Flipbook / Folioscop

În 1868, englezul John Barnes Linnett a depus un brevet pentru această invenție sub numele de kineograph.

Principiul folioscopului se bazează pe cel al unei cărți pe care o răsfoiești cu degetul mare. Pe fiecare pagină există un desen ușor diferit de cel precedent. Imaginile se succed în ritmul degetului pe caiet și animația se creează puțin câte puțin. La sfârșitul cărții, mișcarea se termină. Deoarece este o singură mișcare, și nu o mișcare ciclică (ca în cazul zoetropului sau al fenakistiscopului), poți să improvizezi desenele pe măsură ce mergi, fiind limitat doar de numărul de pagini.

35

Materiale:



- Bloc de note/ sticky notes
- Creioane colorate



Instrucțiuni:

1. Desenați-vă obiectul pe prima pagină a blocnotes-ului.
2. Pe a doua pagină a blocnotes-ului, desenați același obiect, dar ușor mutat într-o parte.

3. Continuați să desenați obiectul dvs. pe fiecare pagină individuală a blocnotes-ului. De fiecare dată mișcați/deplasați ușor obiectul.
4. Răsfoiște blocnotesul și urmărește-ți animația prinzând viață!
5. Am ales să folosim exemplul unei mingi care sare. Acesta este un mod excelent pentru începători de a explora flip books. Am repetat cercul de pe fiecare pagină în poziții diferite, pentru a-l face să pară că sare în sus.

Sfaturi și trucuri:

- Dacă doriți să vă faceți propriul caiet, hârtia trebuie să fie atât groasă, cât și flexibilă (hârtie Bristol). Hârtia prea subțire se derulează prost sau sacadat, hârtia prea groasă nu este suficient de flexibilă
- De asemenea, puteți lipi coli mici de hârtie obișnuită pe un caiet simplu, acest lucru va oferi foilor rigiditatea și flexibilitatea necesară
- Exemple de desene care funcționează bine: pasăre cu aripile sus / o pasăre cu aripile în jos, față zâmbitoare / o față care plânge, un fotbalist în fața mingii / un fotbalist care lovește mingea

Urmărește un scurt film stop motion: Tokri (Coșul)

După ce elevii au terminat activitățile, ei pot viziona un film scurt de tip stop-motion, pentru a înțelege conceptul de imagine în mișcare.

Acest film înfățișează o familie indiană (tată, mamă și fiică). Ei locuiesc într-o casă mică, dar par să se bucure unul de compania celuilalt. Într-o zi, fiica decide să deschidă cutia secretă a tatălui și îi sparge ceasul foarte prețuit. Rușinată, ea decide să ascundă ceasul și să nu-i spună tatălui ei. Când în cele din urmă tatăl află, este foarte supărat. Fiica nu suportă să-și vadă tatăl așa, așa că decide să vândă coșuri, pentru a avea bani să repare ceasul. Cu toate acestea, ea nu trăiește într-un mediu favorabil, iar visul ei de a repara ceasul tatălui ei nu se împlinește.

Materiale:

- Proiector
- Calculator
- Scurtmetraj: <https://www.youtube.com/watch?v=5qKYrajRNwo>

Instrucțiuni:

- Cereți elevilor să acorde atenție poveștii
- Rugați-le să rezuma povestea

Sfaturi și trucuri:

Acest film stop-motion reunește utilizarea imaginilor pentru a crea mișcare și acoperă subiectul contextelor adverse și impactul acestora în atingerea obiectivelor personale.



Cu această activitate, educatorul ar trebui să înceapă o conversație despre ceea ce elevii interpretează din scurtmetraj. Pentru a le ușura analiza, ghidați-i punându-le următoarele întrebări:

- Ce părere aveți despre decizia personajului principal de a nu-i spune tatălui ei despre accident?
- Crezi că tatăl și fiica au o relație semnificativă? De ce?
- De ce mama este mereu acasă?
- De ce personajul principal nu merge la școală?

37

Creați un mediu favorabil pentru ca aceștia să împărtășească despre realitățile lor (dacă aceștia doresc).



Rezultatele învățării capitolului

În această a doua sesiune a programului, educatorul va lucra la predarea unor concepte de bază despre producerea imaginii în mișcare. Activitățile din această sesiune nu numai că lucrează la dezvoltarea cunoștințelor despre imaginea în mișcare, dar se scufundă și în reflectarea asupra diferitelor contexte ale migranților și asupra unor lupte pe care oamenii le pot întâlni din cauza realității lor.

Până la sfârșitul acestei sesiuni, elevii trebuie:

- **Să înțeleagă despre utilizarea mai multor imagini pentru a crea percepția mișcării;**
- **Să înțeleagă cum flipbook-ul și taumatropul sunt exemple ale acestei iluzii optice;**
- **Să se simtă confortabil în a împărtăși caracteristici despre ei înșiși și despre cultura lor;**
- **Să dezvolte empatia unul cu celălalt, prin schimbul de materiale produse;**
- **Să împărtășească culturi diferite explicând ce au ales să deseneze pe materialele lor.**

Rezultate scontate

În această a doua sesiune a programului, educatorul va lucra la predarea unor concepte de bază despre producerea imaginii în mișcare. Activitățile din această sesiune nu numai că lucrează la dezvoltarea cunoștințelor despre imaginea în mișcare, dar și aprofundează reflectarea asupra diferitelor contexte ale migranților și asupra unor lupte și dificultăți pe care oamenii le pot întâlni din cauza realității lor.



Capitolul III

Textul dinaintea filmului

Abilitatea de a corecta ideile pe hârtie poate fi văzută ca aspectul cel mai crucial al producției de imagini. Printre alte calități, scrierea de scenarii necesită abilitatea de a planifica, structura, organiza și produce idei. Aceste sarcini nu sunt importante doar pentru a produce imagini, ci sunt și utile pentru o comunicare eficientă și coerentă. Prin urmare, acest capitol ar trebui să fie evidențiat și bine înțeles de către elevi.

Înainte de planificarea oricărei producții de imagini, trebuie să planificați și să scrieți o poveste.

„Scrierea de scenarii (sau scenariul) este procesul de scriere a poveștilor în mediul scenariului. Scrierea scenariului înseamnă a scrie mișcarea, acțiunile, expresia și dialogul personajelor în format text. Deși procesul de scriere a unui roman, a unei poezii sau a eseului necesită planificarea și structurarea unei povești, acestea sunt foarte diferite de scrierea scenariului. Pentru a vă exprima eficient pentru ecran, sunt necesare anumite metode de formatare. Formatul de scenariu este folosit pentru a exprima povestea vizual. Scenariștii scriu pentru film, televiziune, jocuri video și acum chiar și seriale web online. Povestea/scenariul poate fi scris, în speranța de a fi vândut sau de a găsi un agent” (StudioBinder, 2019).

Scrierea de scenarii

PASUL 1: Povestea – În primul rând, trebuie să-ți alegi povestea. Poate fi o carte cu capitole lungi sau o carte cu imagini mai scurtă pe care o iubești. Poate fi o bandă desenată pe care îți place să o citești. Poate fi o poveste pe care ai inventat-o. O poveste bună va avea personaje puternice și te va face să simți ceva pentru ceea ce se întâmplă. Ce poveste vei folosi?

PASUL 2: Conceptul – În continuare, descrie „high concept -ul” poveștii tale. Acesta este termenul pe care îl folosesc la Hollywood pentru a descrie care este ideea principală a poveștii tale. Pune-l într-un format „ce-ar fi dacă”. De exemplu, gândiți-vă la filmul Mary Poppins. Afirmația „ce ar fi dacă” ar fi „Dacă o dădacă cu puteri magice ar veni să aibă grijă de trei copii și le-ar schimba viața pentru totdeauna?” Scrieți afirmația dvs. „ce ar fi dacă”.

PASUL 3: Stabilirea scenei – Acum că ai înțeles povestea și conceptul tău, ești gata să scrii. Vei scrie în scene. Scenele sunt bucăți din întregul film. Fiecare scenă trebuie să stabilească cine este în scenă, unde este, când este și ce se întâmplă. Ceea ce se întâmplă este foarte important. Trebuie să se întâmple ceva în fiecare scenă. La sfârșitul fiecărei scene, ar trebui să poți răspunde la întrebarea „Și ce?” cu un răspuns care arată

de ce scena respectivă este importantă pentru filmul general. Pentru fiecare scenă, este important să includeți un titlu pentru scenă. Aceasta spune unde și când are loc acțiunea.

PASUL 4: Adăugarea acțiunii - Sunteți gata să scrieți acțiunea acum. Când scriem un scenariu, folosim ceea ce se numește timpul prezent literar. Asta înseamnă că scriem ca și cum orice se întâmplă în scenă se întâmplă chiar acum. Scriem întotdeauna la timpul prezent.

Când predau elevilor scrierea de scenarii, educatorii ar trebui să încerce să clarifice că aspectul important al acestei sarcini este de a structura și organiza mesajul pe diferite etape.

Activități:

Elevii ar trebui să reproducă scenariul unei secvențe.

Scopul activității: Introducerea elevilor în scenariul unei secvențe de film și în vocabularul de bază legat de aceasta.

Scrisul în orb

Această activitate presupune crearea unei povești, fără a avea imaginea completă a ceea ce a fost scris înainte. Elevii sunt rugați să completeze propoziția scrisă anterior, pentru a crea o poveste. La final, povestea este citită de educatoare.

Materiale:

- Pix
- Foaie de hartie

Instrucțiuni:

1. Spuneți elevilor că, unul câte unul, trebuie să scrie o propoziție pe o foaie de hârtie. După ce au scris-o, ar trebui să-o transmită următorului coleg.
2. Următorul coleg citește propoziția anterioară și adaugă o informație la poveste. Înainte de a o trece la următoarea, el/ea ar trebui să ascundă propoziția anterioară care a fost citită, îndoind hârtia deasupra propoziției.
3. Fiecare elev ar trebui să scrie o propoziție și să o acopere pe cea anterioară, până când toată lumea a scris o propoziție.
4. În final, educatorul ar trebui să citească toată povestea cu voce tare, astfel încât elevii să-și audă opera de artă.

Sfaturi și trucuri:

Înainte de activitate, este important să le cereți elevilor să-și scrie propoziția foarte clar, pentru a putea fi citită ulterior.



Educatorul ar trebui să promoveze un mediu confortabil și să le ceară elevilor să scrie tot ce consideră că este potrivit pentru poveste. Este important să nu judeci și să le dai timp să se gândească la ce vor să scrie.

După citirea poveștii, se așteaptă ca aceasta să nu aibă prea mult sens. Aceasta este o modalitate bună de a-i învăța pe elevi că este important să reflecteze mai întâi la o poveste și să ia în considerare informațiile anterioare atunci când creează un scenariu.

Scenariul amestecat

Educatorul trebuie să explice importanța muncii în echipă atunci când prezintă o idee. Munca în echipă este valorificată atunci când se creează o idee nouă, iar existența unor perspective multiple ale aceleiași informații poate fi benefică, dacă munca în echipă este eficientă în lucrul împreună.

Cu această activitate, educatorul tipărește tabelul de mai jos, cu culorile respective. Aceste culori sunt importante, deoarece fiecare reprezintă o categorie diferită:

Roșu: un adjectiv despre personaj

Albastru: personajul principal

Verde: o acțiune/intrigă a poveștii

Educatorul împarte clasa în grupuri de câte 3 membri și îi cere fiecărui membru să aleagă câte un cartonaș (aleatoriu). Fiecare membru ar trebui să aleagă dintr-o categorie diferită. Adică, 1 grupă trebuie să aibă 1 cartonaș roșu, 1 verde și 1 albastru.

În final, grupul trebuie să creeze o poveste care să fie congruentă cu cele trei cărți pe care le-au ales la întâmplare.

Materiale:

- Tabelul următor printat, color
- tăiați fiecare celulă într-un card

plictisitor	vrăjitor	Cine pierde planeta la un pariu
infometat	zână	Cine începe un parc eolian
prostuț	prinț	Cine mănâncă un paianjen

lacom	prințesă	Cine scrie o poveste
jucăuș	gargui	Cine cucerește un rege
chipeș	cal	Cine dispare
macabru	dovleac	Cine scufundă corăbii
râzător (zâmbăreț)	pirat	Cine salvează orașul
hidos (urât)	om de știință	Cine se pierde în spațiu
gigant	pisică	Cine locuiește într-o caravană/rulotă
vesel	mătușă	Cine mănâncă doar varză
morocănos	cârnați	Cine aruncă un blestem asupra orașului
teribil	instalator	Cine salvează o familie de urși

Instrucțiuni:

1. Creați diferite categorii de carduri: adjective, obiecte/subiecte și acțiuni
2. Grupați elevii în grupuri de câte 3 membri
3. Membrii grupului trebuie să ia câte un cartonaș din fiecare categorie (în total 3 cărți, câte 1 din fiecare categorie)
4. După ce fiecare membru a luat un cartonaș, ar trebui să inventeze o poveste care să urmărească ideea sugerată de ceea ce afirmă cărțile.

Sfaturi și trucuri:

Cereți fiecărui membru al grupului să ia un cartonaș, pentru ca fiecare grup să înțeleagă că toată lumea ar trebui să ia parte la această activitate. Promovați creativitatea.



Creează-ți propria poveste

În cadrul acestei activități, trebuie să le cereți elevilor să-și creeze propria poveste, pe baza a ceea ce ar dori să exprime. Elevii, în grupuri, ar trebui să scrie o poveste cu început (cine este în scenă, unde este, când este și ce se întâmplă) o intrigă (povestea trebuie să aibă un scop) și un final (concluzia poveștii/deznodământul).

43

Cu această activitate, toate grupurile (cu asistența corespunzătoare a educatorului) trebuie să structureze o poveste, care va fi prezentată în capitolul următor folosind fotografii (capitolul IV- de la text la imagine).

Materiale:



- Pix
- Hârtie

Instrucțiuni:



1. Cereți elevilor să facă grupuri de 3/4 membri
2. Rugați-i să organizeze și să structureze o poveste care să includă un început, o intrigă și un deznodământ
3. Dacă elevii nu termină această activitate în timpul orei, pot avea mai multe ore dedicate acestei activități

Sfaturi și trucuri:



În calitate de educator, este important să îi ajutați și să îi sprijiniți în organizarea ideilor lor. Ei ar trebui să își poată structura singuri poveștile, cu toate acestea, educatorul poate fi moderator pentru o muncă eficientă în echipă.

Nu-i împiedicați să se exprime. Ar trebui să se simtă liberi să structureze o poveste după cum le place. Dacă unele grupuri sunt blocate să dezvolte orice idee, ajutați-i sugerând povești simple și distractive.

Rezultate scontate

Acest capitol este plin de activități distractive pentru ca elevii să-și exprime ideile, precum și să reflecteze asupra modului în care poate fi structurată o poveste.

După acest capitol, elevii ar trebui să fie capabili să:

- **Înțelege importanța scrierii unui scenariu**
- **Înțelege valoarea luării în considerare a informațiilor anterioare atunci când scriu o poveste**
- **Înțelege eficacitatea muncii în echipă**
- **Înțelege diferitele perspective ale aceluiași subiect**
- **la în considerare toate informațiile disponibile atunci când planifică o scenă**
- **Să scrie o idee de poveste**
- **Să lucreze în echipă și să respecte perspectivele diferite ale aceluiași subiect.**





Capitolul IV

De la text la imagine

Acest capitol prezintă elevilor importanța încadrării subiectului în scenă, diferitele trepte ale planului și utilizarea lor. Acest capitol are un dublu obiectiv:

- Să arate cum o poveste se “traduce” din text în imagine
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la ponderea fotografiei în comunicare și valoarea pe care o are “ca unealta” atunci când vrem să arătăm ceva despre propria persoană .

În ciuda unor înclinații către subiectul educației imaginii, incurajarea elevilor să abordeze fotografiile cu un ochi critic nu pare a fi o practică obișnuită în învățământul european standard. „O imagine valorează cât o mie de cuvinte” este o expresie obișnuită pe care mulți dintre noi au auzit-o, dar nu poate valora decât o mie de cuvinte dacă este interpretată cu un ochi critic.

În acest capitol, educatorii se vor concentra pe a oferi elevilor abilitatea de a spune o poveste folosind imagini.

Utilizarea diferitelor planuri diferă în funcție de numărul de stimuli pe care i-ar putea include în imagine. Prin urmare, atunci când faceți fotografii, este important să luați în considerare ce plan este mai potrivit.

Close Up (un plan foarte de aproape)

Acest tip de imagine este perfectă pentru realizarea unui portret. Prin urmare, vă oferă punctul de vedere potrivit pentru a face o clipă eternă scoțând în evidență expresia facială a unei persoane dragi, de exemplu. Fața prin puterea privirii, a trăsăturilor și a zâmbetului arată esența personală a unei ființe umane unice. Acest format, al portretului, nu este prezentă doar în fotografie, ci și în pictură.



Plan general

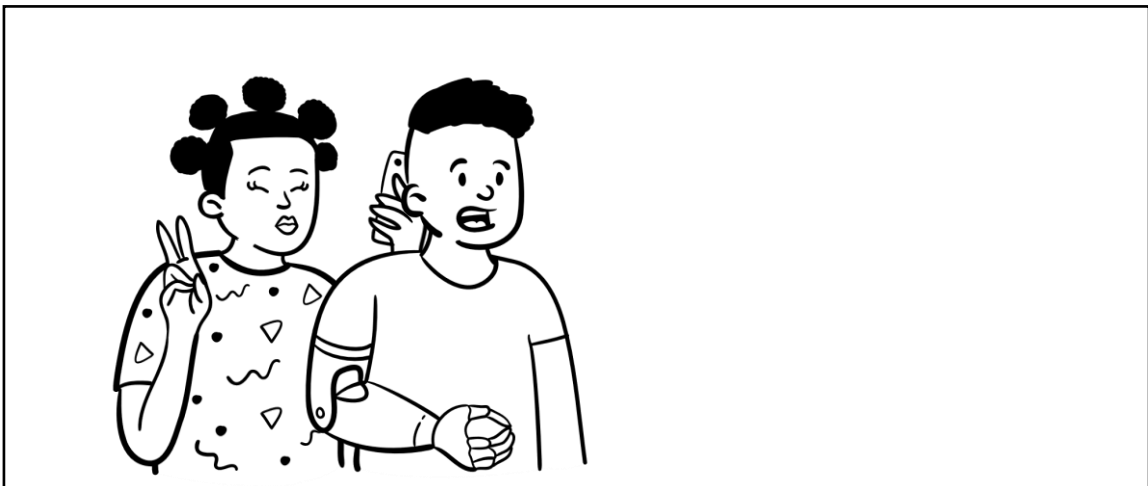
Spre deosebire de punctul de vedere anterior care descrie chipul unei persoane în detaliu, fotografia generală concentrează atenția asupra protagonistului într-un mod complet. În imagine, este posibil să vedeți modelul în forma sa completă. Acest tip de fotografie, aplicată fotografiei de modă, este utilă pentru a arăta aspectul complet.

47



Plan mediu

Un alt plan folosit pentru a face o fotografie, este de planul de tip mediu care arată imaginea vizuală centrată de la față până la șold. Un iubitor de fotografie își poate perfecționa tehnica fotografică concentrându-se pe experiența practică a diferitelor tipuri de fotografii care dau naștere unui set interesant de posibilități.



Plan larg

Natura spectaculoasă a acestui tip de imagine este perfectă pentru a surprinde frumusețea vizuală a unei locații naturale, de exemplu. O persoană poate fi și într-o imagine de acest tip, cu toate acestea, ceea ce este relevant este contextul exprimat prin limbajul fotografiei care permite privitorului acelei imagini să se simtă puțin mai aproape de acea scenă.



Plan de detaliu

Spre deosebire de punctul anterior, fotografatorul fixează centrul de interes într-o perspectivă concretă a realității. Adică, în acel caz, frumusețea nu se regăsește în general ci elementele de detaliu, detaliu care atunci când este evidențiat, poate face diferența. Aceste tipuri de fotografii sunt deosebit de spectaculoase pentru că arată perfecțiunea fotografului în a vedea dincolo de evident.



Activități

Cine sunt...

După ce au înțeles diferitele planuri/mod de fotografiere, elevii ar trebui să fie capabili să facă singuri fotografii.

Smartphone-urile cu camerele lor încorporate ne-au ajutat, în ultimul deceniu, să producem mai multe fotografii decât oricând. Se estimează că 1,2 trilioane de fotografii au fost făcute în 2017 și peste 3 miliarde de imagini au fost distribuite pe rețelele de socializare în fiecare zi (Lavoie, 2018).

Imaginile pot duce oamenii prin experiențe nostalgice, prin urmare, este important să dobândești abilitățile necesare pentru a o face eficient. Abilitatea de a face fotografii este foarte importantă atunci când vorbim despre producția de imagini. Acest lucru permite individului să comunice printr-o planificare eficientă a imaginilor.



49

Activitatea următoare implică fotografierea a ceea ce ei cred că îi reprezintă ca persoană. Educatorii le vor cere elevilor să facă fotografii cu scenarii semnificative, apoi le vor cere să explice fotografia (de exemplu, contextul migrației/ mâncarea care le place/ ce reprezintă cultura lor).

Materiale:



- Smartphone-ul (funcțiile de fotografiere)

Instrucțiuni:



1. Elevilor ar trebui să li se acorde 1 săptămână pentru a face cele 3 fotografii despre care cred că reprezintă cultura lor (de exemplu, adunări de familie, mâncare care le place, biserici, etc.)
2. După ce au făcut pozele, elevii ar trebui să le prezinte clasei.

În prezentarea lor, ei ar trebui să clarifice:

- a) Ce plan au folosit și de ce
- b) De ce au ales acea fotografie
- c) Ce reprezintă acea fotografie pentru ei

Sfaturi și trucuri:

Acest exercițiu necesită împărtășirea unor informații oarecum personale. Este important ca elevul să se simtă confortabil cu prezentarea mediului din care vine.



Ca educator, nu trebuie să-i forțezi să vorbească despre informații pe care nu sunt dispuși să le împărtășească.

Ar trebui să le validați deciziile și, dacă este necesar, să corecți în principal alegerea planificării fotografiilor. Nu oferiți feedback negativ la alegerea imaginii.

Promovați o clasă sănătoasă și receptivă, explicând că ar trebui să încercăm să vedem imaginile în sfera fiecărui elev.



Povestirea prin înșiruire de imagini

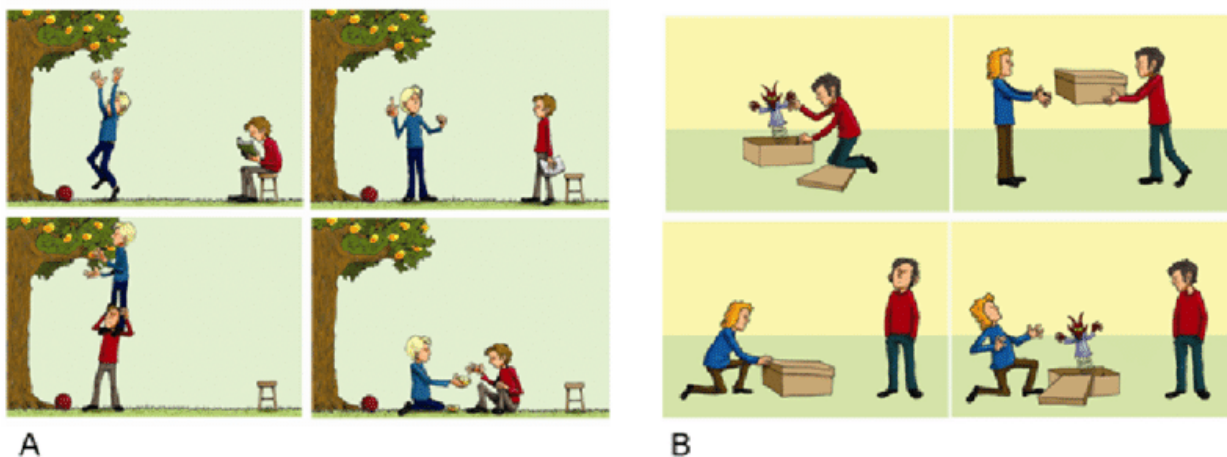
Pentru această activitate, elevii trebuie să se reunească în aceleași echipe în care au fost stabilite în activitatea din capitolul anterior („Crearea propriei povești”).

Ca grup, acum este important să dăm puțină lumină poveștii care a fost structurată în capitolul anterior.

Elevii vor avea acum ocazia să lucreze în grup și să aplice ceea ce au învățat despre planificarea imaginii.

În această activitate, li se cere să traducă povestea pe care au dezvoltat-o anterior în 7 imagini.

51



Materiale:



- Camera de la telefon
- Povestea care a fost creată în capitolul anterior
- Recuzita necesară

Instrucțiuni:



1. Educatorul ar trebui să ceară clasei să se grupeze în aceleași echipe ca și în etapa de crearea a poveștii
2. Li se acordă timpul necesar pentru a traduce povestea în imagini. Pentru aceasta, ar trebui să se gândească la:
 - Planificare foto
 - Organizarea recuzitei
 - Identificarea imaginilor care vor fi făcute pentru a spune mai bine povestea
3. La final, li se va oferi posibilitatea de a-și prezenta pozele restului clasei

Sfaturi și trucuri:

Dezvoltarea acestei activități poate dura mai mult. Prin urmare, în calitate de educator, trebuie să le oferiți timpul potrivit pentru a le desfășura.



În această activitate, elevii trebuie să fie capabili să lucreze în grupuri, precum și să fie capabili să planifice și să aleaga imagini pentru a spune cel mai bine povestea pe care doresc să o spună.

În calitate de educator, trebuie să oferi feedback cu privire la planurile imaginilor, recuzita utilizată și acțiunea actorilor din aceste imagini.

Ca activitate suplimentară, ar putea fi interesant să întrebați clasa ce au observat în fiecare secvență de fotografii. Apoi cereți grupului care a conceput fotografiile să explice povestea și să vadă dacă poveștile se potrivesc.



C



D

Autoportret: Me, myself, and I

Activitatea cere elevilor să realizeze două autoportrete, folosind fotografia de film. Unul dintre cele două autoportrete ar trebui să-i reprezinte așa cum doresc să se arete celorlalți. Celălalt autoportret ar trebui să-i reprezinte așa cum cred ei că sunt cu adevărat.

53

Acest atelier are diverse scopuri care sunt așteptate din partea copiilor:

- Să descopere tehnicile asociate fotografiei de film (planificare, filmare, proiectare) și fotografiei în general (încadrare, proiectare expozițională...): Este interesant, deoarece aceste tehnici sunt foarte lente și foarte departe de ritmul foarte ridicat al producției de imagini din zilele noastre.
- Să se gândească la diferența care există între cine sunt ei și cum vor să fie văzuți de ceilalți; ei descoperă că importanța acordată aspectului îi poate determina să acționeze într-un mod pe care nu l-au ales cu adevărat. De asemenea, ei descoperă că imaginile postate pe rețelele de socializare sunt adesea departe de realitate; în plus, în timp ce se gândesc la cine sunt ei și discută despre asta cu ceilalți participanți, ei creează noi legături sociale între ei.



Foto: Imagini făcute în timpul acestui atelier specific pe care L'Univers l-a făcut cu adolescenți în iulie 2021

Materiale:



- Camera (sau telefon)
- Proiector
- Un decor bun

Instrucțiuni:



1. Prezentarea diferitelor tipuri de autoportrete + începutul sesiunii de foto.

În această etapă se au în vedere două aspecte:

- Ce arăt celuilalt din personalitatea mea
- Cine sunt cu adevărat

2. Ședința foto propriu-zisă:

În această etapă este vizibil:

- modul în care elevul este perceput de ceilalți
- modul în care este cu adevărat elevul

Această etapă poate dura mai mult decât durata unei singure sesiuni. Prin urmare, elevii ar putea avea nevoie de asistență din partea familiei pentru a termina această sarcină acasă.

3. După ședința foto, elevii ar trebui să-și prezinte imaginile și să explice diferențele lor caracteristice în sesiunea următoare. De asemenea, ar trebui să explice planurile foto pe care au ales să le folosească.

Sfaturi și trucuri:



Educatorul ar trebui să fie deschis la diferite prezentări și să promoveze confortul necesar în clasă, pentru ca fiecare elev să vorbească cu încredere despre ei înșiși.

Această activitate este un exercițiu grozav nu numai pentru a construi încrederea în clasă, ci și pentru ca educatorul să învețe despre diferitele realități de la elevii săi.





Rezultate scontate:

Acest capitol include câteva activități care necesită reflecție personală și împărtășire. În acest fel, educatorul ar trebui să caute să promoveze un mediu confortabil în sala de clasă.

Cu aceste activități, elevii ar trebui nu numai să învețe despre diferitele planuri de fotografie, ci și să înțeleagă nevoia de a se gândi la reprezentarea poveștilor în imagini.

Paralel cu aceste abilități aprofundate, elevii trebuie, de asemenea, să-și îmbunătățească abilitățile de lucru în echipă, planificarea strategică și să își valorifice talentele. De asemenea, li se oferă posibilitatea de a învăța despre diferite realități și contexte, extinzându-și astfel cunoștințele despre diverse culture (medii).



Capitolul V

Povestim cu ajutorul sunetelor

Până la acest capitol, producția de imagini se baza în principal pe partea vizuală a filmului. Cu toate acestea, este la fel de important ca pe lângă atenția acordată părții vizuale, să acordăm atenție și conținutului auditiv al filmului.

În capitolul următor, elevii vor afla despre importanța sunetului în film.

Deși majoritatea filmelor din zilele noastre includ utilizarea sunetului, la începutul anilor 1920 au predominat filmele mute (de exemplu, filmele lui Charlie Chaplin). Deși filmele mute transmit vizual narațiune și emoție, diferite elemente ale intrigii (cum ar fi un decor sau o epocă) sau linii cheie de dialog pot fi transmise, atunci când este necesar, folosind text scris.

În timpul epocii filmelor mute, de la mijlocul anilor 1890 până la sfârșitul anilor 1920, un pianist, un organist de teatru sau chiar, în orașele mari, o mică orchestră, cânta adesea muzică pentru a însoți filmele. Pianistii și organistii cântau fie din partituri, fie din improvizație. Uneori, o persoană chiar citea texte pentru public (în cinematografe). Deși la acea vreme tehnologia de sincronizare a sunetului cu filmul nu exista, muzica era văzută ca o parte esențială a experienței de vizionare.

Cu toate acestea, odată cu dezvoltarea tehnologiei și introducerea ulterioară a sunetului în filme, s-au observat mari schimbări în producția de film. Filmele din zilele noastre integrează trei tipuri de sunet: voci umane, muzică și efecte sonore. Sunetele pot fi înregistrate, editate sau sintetizate artificial.

Dacă ați vizionat vreodată un film mut, puteți înțelege beneficiile de a avea sunet. Chiar și pe vremea când în cinematografe se rulau filme mute, unele cinematografe aveau o orgă de teatru pentru a oferi efecte sonore.

VOCI UMANE



Vocile umane includ dialogul actorilor. Acest dialog trebuie sincronizat cu acțiunea din film, iar vocile trebuie să fie precise fără întârziere. Vocile ar trebui, de asemenea, să sune ca actorii din film. Uneori dialogul este înregistrat mai târziu și sincronizat cu filmul. Fie că operatorul înregistrează dialogul, fie că designerul de sunet îl adaugă mai târziu, este important să înțelegem pe deplin ce spun actorii în timpul unui film.



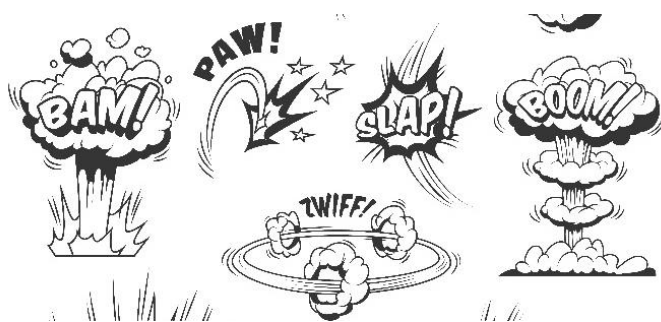
MUZICA ÎN FILM



Muzica din film ajută la promovarea poveștii, permițând publicului să anticipeze ce se va întâmpla, să evoce un răspuns emoțional sau pur și simplu să ajute publicul să tranziteze între scene. Coloana sonoră a devenit mainstream pentru majoritatea filmelor de succes, dar filmul are și o partitură, câteodată interpretată de o orchestră mare. Coloana sonoră poate completa partitura filmului.

57

EFACTE DE SUNET



Efectele sonore sunt cruciale pentru film, deoarece adaugă realism personajelor și scenelor din film. Fie că este vorba de un sunetul unui cal la trap sau de doi oameni şușotind unul lângă altul, acestea conferă filmului realism pe care vizualul nu îl poate face de

unul singur.

Sunetul este esențial pentru înțelegerea deplină a poveștii. Este un instrument bun pentru a povesti și permite publicului să simtă întregul impact al filmului. Sunetul se desfășoară deodată cu acțiunea sau poate sugera ca acțiunea s-a oprit.

Un truc pentru a muta atenția publicului de la o scenă la alta este puntea sonoră. Folosirea unei punți de sunet este o tehnică pentru a menține povestea să avanseze între scene. În acest fel, publicul poate auzi următoarea scenă înainte de a o vedea. Aceasta poate fi folosită în loc de fade in și fade out, un mod tradițional de a opri și a începe o scenă.

De asemenea, sunetul poate îmbunătăți locul în care este plasat filmul sau poate oferi informații despre locația scenei. Utilizarea muzicii tematice și a sunetului poate crea scena pentru public. Indiferent dacă actorii se află pe o stradă aglomerată, pe o insulă retrasă sau în fața unei cascade, peisajul sonor al filmului poate avansa narațiunea poveștii.

Sunetul ajută, de asemenea, la evocarea unui răspuns emoțional în public. Muzica filmului este utilă pentru a crea emoție și pentru a permite filmului să dea un ton. Indiferent dacă este un interludiu romantic sau o secvență de acțiune, coloana sonoră

poate completa ceea ce se întâmplă pe ecran și poate ajuta la construirea tensiunii adecvate pentru acțiunea viitoare.

(Urmăriți videoclip-ul pentru a afla cum pot fi produse diferite sunete: <https://youtu.be/B3sDrmZmgLA>).

Activități

Vizionarea unui film cu Charlie Chaplin



Sir Charles Spencer Chaplin, Jr., KBE (16 aprilie 1889 – 25 decembrie 1977), cunoscut mai bine sub numele de Charlie Chaplin, a fost un regizor, compozitor și muzician englez de comedie, câștigător al Premiului Oscar, la începutul și mijlocul erei hollywoodiene.

Este considerat a fi unul dintre cei mai buni mimi și clovni surprinși vreodată în film și a influențat foarte mult artiștii din acest domeniu.

Personajul său principal a fost „The Tramp” (cunoscut sub numele de „Charlot” în Franța și în

lumea francofonă, Italia, Spania, Portugalia, Grecia, România și Turcia și ca „Carlitos” în Brazilia). „Vagabondul” este un vagabond cu manierele rafinate și demnitatea unui gentleman. Personajul poartă o haină strânsă, pantaloni și pantofi derby supradimensionați, un baston de bambus și are o mustață ca o periuță de dinți.

Pentru activitatea următoare, educatoarea ar trebui să vizioneze cu copiii filmul lui Charlie Chaplin: „The Kid (1921)”, care nu necesită folosirea cuvintelor. Cu toate acestea, există o mare utilizare a muzicii pentru a induce un răspuns emoțional și pentru a completa ceea ce este arătat prin imagini.



Materiale:

- proiector
- calculator
- filmul: <https://www.youtube.com/watch?v=LQE0c1Zugx8&t=2s>

Instrucțiuni:

1. Spuneți-le elevilor că vor viziona un film care nu include niciun dialog. Cu toate acestea, utilizarea sunetului este inclusă pentru a induce un anumit răspuns emoțional la scene.
2. Rugați-i să acorde atenție utilizării muzicii și ce fel de genuri muzicale sunt folosite în diferite scenarii (de exemplu, muzica optimistă ar putea fi folosită pentru a induce un mediu mai fericit, cântecele mai lente ar putea transmite ideea de tristețe).

59

Sfaturi și trucuri:

Această activitate este un exercițiu mai pasiv, în care elevii trebuie să înțeleagă cum pot fi realizate filme fără utilizarea vocii umane. Ei pot vedea, de asemenea, că informațiile pot fi schimbate fără a fi utilizate cuvinte și că această metodă poate fi și o modalitate expresivă de comunicare.



Daily Sound FX

În această activitate, educatorul trebuie să-i ceară elevului să-și descrie rutinele zilnice prin reproducerea sunetelor cu obiecte de zi cu zi. Aceasta nu este doar o oportunitate pentru ei de a-și împărtăși obiceiurile zilnice, dar este și o activitate bună pentru a se gândi la sunetele care sunt prezente în viața lor și cum să le reproducă cu obiecte zilnice. Deoarece această activitate necesită un anumit timp de gândire și utilizarea unor obiecte care ar putea să nu fie prezente în timpul sesiunilor, elevilor li se poate cere să se gândească la diferitele sunete pe care vor dori să le reproducă, pentru a le pregăti și prezenta în sesiunea următoare.

Instrucțiuni:

1. Cereți-le elevilor să scrie pe o foaie de hârtie rutina lor zilnică, de la trezirea de dimineața până la culcare seara.
2. După ce și-au notat rutina, ar trebui să se gândească la diferitele sarcini pe care le-au descris și la sunetul pe care îl produc acele sarcini.
3. Pentru fiecare sarcină, elevul ar trebui să încerce să se gândească la sunete și să le mimeze cu diferite obiecte de uz casnic. Acestea ar trebui să includă cel puțin unul din fiecare tip de sunet (adică voci umane, efecte sonore și muzică în film).
4. Elevii trebuie să se gândească la ce obiecte să aducă în sesiunea următoare, pentru a-și completa „povestea”.
5. Următoarea sesiune va fi o oportunitate pentru toți elevii de a-și împărtăși rutinele, în timp ce produc diferitele sunete pe care le-au pregătit cu obiectele alese de ei.

Materiale:

- Pix
- Hârtie
- Obiecte care produc sunete

Sfaturi și trucuri:

Acest exercițiu foarte simplu este o modalitate foarte eficientă de a-i determina pe elevi să se gândească la diferitele detalii ale producției de imagini. Este important să încorporați sunetul atunci când produceți filme/videoclipuri/filme. Cu toate acestea este de asemenea important pentru ei să înțeleagă că există și alte modalități de a comunica prin imagini. Activitățile descrise mai sus ajută la mobilizarea diferitelor abilități care sunt necesare pentru înțelegerea producției de imagini și utilizarea diferitelor metode de comunicare.





Rezultate scontate

- **Înțelegerea rolului sunetului în producția de imagini**
- **Scrierea unei secvențe de evenimente**
- **Familiarizarea cu diferite sunete**
- **Diverse moduri de comunicare**
- **Empatie, prin învățarea despre realitățile altora**
- **Gândire creativă și moduri diferite de a se exprima**



Capitolul VI

Scrierea și stop-motion

Această activitate se bazează pe cunoștințele dobândite în capitolele anterioare.

63

Odată ce copiii au dobândit abilitățile anterioare de înțelegere a principiului imaginii în mișcare, scrierea de scenarii, traducerea poveștilor în imagini și diferitele planuri pentru producția de imagini, copiii trebuie să scrie și să producă acum un mic videoclip în stop-motion.

Ce este Stop Motion?

Stop motion este o tehnică de animație în care o cameră este oprită și pornită în mod repetat, cadru cu cadru, pentru a oferi obiectelor și figurilor neînsuflețite impresia de mișcare.

Animația stop motion (numită și animație stop frame) este o animație în care mișcare este capturată cadru cu cadru, obiecte fizice fiind mutate între cadre. Când redați rapid secvența de imagini, se creează iluzia de mișcare (însă cu un efect de sacadare mai accentuat sau nu, în funcție de cât de mult sau de puțin s-au mișcat obiectele). Dacă înțelegeți cum funcționează animația desenată 2D (Disney timpuriu), stop motion este similar, cu excepția utilizării obiectelor fizice în loc de desene.

Procesul de bază al animației implică realizarea unei fotografii a obiectelor sau personajelor urmată de mișcarea lor ușoară și de fotografierea noii poziții, apoi fiecare acțiune se repetă. Când redați imaginile consecutiv, obiectele sau personajele par să se miște singure.

Early stop motion a fost surprins cu camere de filmat. Animatorii nu au putut vedea cum arăta munca lor până când nu și-au procesat filmul. Au folosit indicatori de suprafață pentru a ține evidența unde se aflau personajele lor și cât de departe să le mute. Dacă animația nu era fluidă, dacă decorul fusese lovit sau dacă iluminarea era proastă, lucrarea era pierdută, iar animatorul trebuia să o ia de la capăt.

Mai târziu, aparatele video speciale i-au permis animatorului să vizualizeze ultimul sau ultimele două cadre și să le compare cu videoclipurile live de la cameră. Acest lucru le-a permis să aibă o idee despre modul în care evoluează animația lor.

Există diferite tipuri de animație stop-motion:

Object-Motion - mișcare sau animare obiecte

Poate fi numită și Animație de obiect și este pur și simplu mutarea obiectelor pentru fiecare cadru. Aceste obiecte nu sunt concepute pentru a arăta ca o ființă umană sau animală recunoscută, spre deosebire de animația de model și de păpuși care folosesc de obicei personaje recunoscute ca subiecte (Baiat, 2022). Nu ești limitat de ceea ce poți face aici, deoarece poți crea povești folosind toate obiectele din jurul tău.

<https://www.youtube.com/watch?v=IWcT36TsvZA>



Claymation — argilă în mișcare



Claymation este o formă de animație stop-motion în care fiecare piesă animată, inclusiv personaje și unele fundaluri, sunt construite dintr-o substanță maleabilă, care este de obicei argilă sau plastilină. Plastilina este în general înfășurată în jurul unui schelet de sârmă, cunoscut sub numele de armătură.

Totul este aranjat pe un decor în care elementul care trebuie să se miște este mutat o porțiune mică la un moment

dat. Pentru a crea aparența de continuitate, obiectele pot rămâne aprinse și plasate corect în orice moment (StudioBinder, 2020). Exemple clasice în acest sens sunt Gumby și DreamWorks' Chicken Run.

<https://www.youtube.com/watch?v=kA2XrXeHSRg>



Pixilation - mutarea sau animarea oamenilor

Pixelația este o tehnică de filmare în care actorii și obiectele vii sunt filmate cadru cu cadru pentru a simula mișcarea. Rezultă un film cu aspect animat, în care un om și lucrurile din jur se mișcă fără a fi atinse.

Mișcarea poate apărea sacadată sau netedă, în funcție de golurile de mișcare dintre fiecare cadru (StudioBinder, 2022). Deoarece poate dura mult timp, nu este folosită foarte des. În plus, este nevoie de multă dedicare din partea actorului și a producătorilor de imagini pentru a surprinde mișcările cadru cu cadru. În zilele noastre, această tehnică este folosită pentru a da naștere unor filme interesante și foarte originale. Această tehnică poate stimula imaginația și putem obține rezultate deosebite în timp ce ne distrăm jucându-ne cu formele și culorile oricărui obiect!

<https://www.youtube.com/watch?v=lzw4c0Li9fE>



Cut-out-Motion — mișcare hârtie/material 2D

Animația decupată este produsă folosind personaje plate, recuzită și fundaluri tăiate din diferite materiale, cum ar fi hârtie, carton sau țesătură. Aceasta implică mutarea acestor obiecte decupate și fotografierea lor în fiecare etapă folosind o cameră statică care le filmează perpendicular (Baiat, 2022). Bucățile de hârtie 2D pot părea lipsite de viață, dar le puteți colora și tăia dându-le viață. Traseul cu desene animate pe care îl puteți experimenta poate fi foarte distractiv. Cu toate acestea, poate fi foarte copleșitor să tăiați sute de bucăți.

<https://www.youtube.com/watch?v=Wo6-6ENTI7o>



Animație cu marionete — păpuși în mișcare

Similar procesului de animare a obiectelor, o marionetă este fotografiată într-un cadru, apoi este ușor mișcată și este fotografiat în alt cadru. Păpușile au dus animația obiectelor cu un pas mai departe, deoarece pot fi mutate cu ușurință pentru a prezenta mai multe intervale de mișcare și expresii faciale decât alte obiecte și sunt mai capabile să imite comportamentul uman.

De multe ori animatorii se vor referi la figura lor acoperită cu lut peste o sârmă, ca la o marionetă, tehnică care se încadrează și în Claymation. Cu toate acestea, diferența cheie dintre animația Claymation și Puppet este, evident, materialul folosit în ambele (Baiat, 2022). Același obiect modelat în Claymation va arăta diferit atunci când este realizat în animația de păpuși. Obiectele realizate cu lut vor arăta de obicei mai lucioase, în timp ce păpușile ar putea transmite mai multe emoții (Baiat, 2022).



<https://www.youtube.com/watch?v=5c9wtTqMTOE>



67

Animație siluetă (cu figuri plane) — decupaje iluminate din spate

Folosind un cearșaf alb subțire sau o pătură, așezați obiectele sau actorii în spatele cearșafului și, folosind o lumină de fundal, proiectați-le umbra pe cerceaf. Animația cu siluete prezintă personaje animate ca umbre în mișcare. Mutarea siluetei necesită tăierea diferitelor părți ale corpului lor și reatașarea lor folosind balamale mici de sârmă.

https://www.youtube.com/watch?v=k_TSOY4KQ3w



Activități

Povestirea prin stop-motion

În această etapă, elevilor li se va oferi o singură activitate. Pentru realizarea acestei activități, trebuie să se gândească la recuzită, la actori și rolul lor în poveste și o intrigă a poveștii. Ei vor trebui, de asemenea, să scrie, să organizeze și să producă o animație de scurtmetraj stop-motion.

Educatorii trebuie să organizeze clasa în grupuri de câte 3 persoane și să propună o temă (de ex., migrație; călătorie, cultură). Ar trebui mai întâi să aleagă ce fel de stop-motion ar dori să producă.

Materiale:



- Telefon/cameră foto
- Trepied (sau un stabilizator pentru cameră/telefon)
- Pix și hârtie
- Aplicație stop motion (de exemplu: Stop motion studio, iMotion)
- Recuzită (opțional)

Instrucțiuni:



1. Educatorii ar trebui să grupeze clasa în grupuri a câte 3/4 membri
2. Li se va spune să scrie și să producă un scurtmetraj stop-motion despre tema care a fost propusă
3. Ar trebui să li se acorde ceva timp pentru a-și scrie ideile și, ca grup, să ajungă la un acord asupra a ceea ce trebuie să facă
4. Odată ce și-au scris povestea, pot începe prin a se gândi la planuri de imagine.
5. În cele din urmă, pot începe să facă fotografiile pentru stop-motion.
6. În final, educatorii ar trebui să prezinte lucrările realizate clasei.

Sfaturi și trucuri:

În calitate de educator, trebuie să asiste și să ajute atunci când este necesar sau solicitat. De asemenea, este important să gestioneze în mod real așteptările copiilor cu privire la ceea ce pot și vor să facă. Cu toate acestea, promovați gândirea atipică și ideile originale creative.

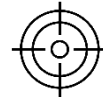


Rezultatele scontate

În această etapă, elevii ar trebui:

- **Să înțeleagă diferența dintre diferitele tipuri de animații stop-motion**
- **Să știe să-și organizeze ideile**
- **Să învețe să lucreze în echipă**
- **Să învețe să-și organizeze pașii pentru a atinge un obiectiv comun.**

69



Capitolul VII

Lecția despre stima de sine

Această lecție îi ajută pe tineri să reflecteze asupra mesajelor pe care le primesc și le transmit (inclusiv pentru ei înșiși) despre valoarea lor personală. Ei învață pași pe care îi pot face pentru a se simți încrezători și mulțumiți de cu ei înșiși.

Deoarece oamenii care se prezintă prin intermediul imaginilor, vor fi văzuți de alții (public), acest lucru poate fi intimidant pentru oamenii care nu sunt suficient de încrezători sau nu se simt confortabil cu ei înșiși.

Prin urmare, este crucial ca individul să aibă o bună stimă de sine pentru a comunica cu ceilalți (prin imagine sau alte metode) mai eficient.

Această lecție se va concentra pe promovarea stării de confort a studenților și pe abordarea diferențelor fizice și psihologice ca valori adăugate la schimburile fructuoase cu ceilalți.

Înainte de a aplica acest plan de lecție, poate doriți să revizuiți următoarele informații despre stima de sine. Aceste chestiuni pot fi împărtășite elevilor în timpul discuțiilor dumneavoastră.

- Stima de sine este ceea ce simți tu pentru tine, pentru propria persoană. Aceste sentimente se pot schimba pe măsură ce lucrurile din viața ta se schimbă, cum ar fi să mergi la o nouă școală sau să devii fratele sau sora cuiva.
- Stima de sine poate fi pozitivă (te iubești, respecti și ai încredere în tine) sau negativă (te simți nesigur și neajutorat).
- Percepția propriului corp face parte din stima de sine. Este felul în care simți despre cum arăți. Percepția propriului corp include și modul în care crezi că te văd/percep ceilalți.
- A avea o imagine corporală pozitivă înseamnă:
 - ✓ Să te simți confortabil în corpul tău și cu felul în care arăți



- ✓ Să te simți bine în legătură cu lucrurile pe care corpul tău le poate face
- ✓ Să te simți îndreptățit să aveți grijă de sănătatea dumneavoastră fizică.
- Este normal să te lupți cu percepția propriului corp, indiferent cine ești, dar există lucruri pe care le poți face pentru a te ajuta să te simți bine.

Reflecție

71

Cereți tinerilor să facă brainstorming, cu o listă cu lucruri care îi fac pe oameni să fie diferiți. Includeți diferențele fizice (cum ar fi culoarea ochilor) și non-fizice (cum ar fi genurile preferate de muzică). Faceți o listă pe o tablă albă sau flipchart. Listele ar putea include:

- Ce ne place/ce nu ne place
- abilități (unii oameni sunt buni la matematică, alții la scris, alții la artă, alții la sport, alții la muzică etc.)
- interese
- înălțime
- greutate
- constituție corporală (de exemplu, zvelt, musculos etc.)
- complexitate
- culori/tip de păr (drept, ondulat etc.)
- culoarea ochilor
- preferințe

Subliniază că unele lucruri le putem schimba prin efort (prin studiu, exersare, învățare), unele lucruri sunt în afara puterii noastre de a le schimba (înălțimea, rasa, cine sunt părinții noștri), iar unele se vor schimba în timp (culoarea naturală a părului, articulațiile și mușchii noștri, experiențele noastre).

Activități

Activitate care implică stima de sine

După cum s-a menționat mai sus, programul Edukino se concentrează pe mai mult aspect nu doar pe dezvoltarea de abilități puternice. În această activitate, cultivarea imaginii de sine pozitivă va fi scopul principal, deoarece este crucială pentru comunicarea eficientă prin imagine.

Materiale:



- tablă albă sau flipchart
- markere

Instrucțiuni:



1. Cereți elevilor să enumere pe o foaie de hârtie trei dintre lucrurile care le plac la ei înșiși și trei lucruri la care sunt buni. Pot fi aceleași lucruri. Cereți să împărtășească voluntar exemple din ceea ce au scris. Notați aceste lucruri pe o tablă albă sau pe flipchart.
2. Subliniați faptul că toată lumea are puncte forte și că aceste puncte forte fac parte din ceea ce ne face unici și speciali. Faptul că toți suntem diferiți face parte din ceea ce face lumea interesantă.
3. Întreabă dacă cineva a fost vreodată tachinat sau luat peste picior pentru ceva care îl face unic? Întreabă-l cum s-a simțit și cum s-a descurcat în situația aceea. Cum ar putea face față diferit situației azi? Permiteți ca aceste momente să fie despre împărtășii situații diverse nu pentru a găsi soluții la probleme. Nu permiteți ca acest moment să devină un alt moment pentru a permite tachinări. Mulțumiți elevilor care sunt dispuși să împărtășească aceste momente sensibile. Faceți-i să conștientizeze că dacă sunt făcuți să se simtă diferiți se pot simți răniți. Consolidați acțiunile sau gândurile pozitive care sunt împărtășite. Dacă elevii împărtășesc lucruri care se întâmplă în prezent și sunt îngrijorătoare, urmăriți-le în privat ulterior pentru a afla dacă au nevoie de sprijin sau intervenție suplimentară.
4. Cereți clasei să facă o listă de sarcini/activități pe care le pot face pentru a avea o stimă de sine puternică și o conștiință a propriului corp pozitivă. Încurajați-i să fie creative, pot veni cu sugestii surprinzătoare și distractive. Lista poate include:
 - Petrece timp cu oameni care te tratează bine și te ajută să te simți bine cu tine însuși.
 - Folosiți un discurs pozitiv, cum ar fi „Sunt puternic, încrezător în sine și capabil”.



- Ține un jurnal pentru a te ajuta să vezi ce domenii din viața ta au nevoie de atenție.
- Sărbătorește ceea ce îți place la tine și lucrează la schimbarea lucrurilor care nu-ți plac la fel de mult.
- Amintește-ți că ești unic, special, apreciat și important.
- Ieșiți și participați la activități cu familia și prietenii.
- Mănâncă alimente care sunt bune pentru tine și te fac să te simți grozav, cum ar fi multe fructe și legume, cereale integrale și grăsimi sănătoase, cum ar fi din nuci, avocado și ulei de măsline.
- Fii activ cel puțin 60 de minute în fiecare zi.
- Vorbește cu un membru al familiei sau cu un prieten de încredere dacă te simți defavorizat.
- Tratează-i pe ceilalți cu bunătatea și respectul pe care le merită toți indivizii unici.

Sfaturi și trucuri:

Stima de sine nu poate fi predată, dar poate fi întărită. Acest plan de lecție privind respectul de sine ar putea stârni sentimente dificile pentru tinerii care sunt extrem de nesiguri, deprimați sau care se luptă în alt mod. În timpul acestor activități de conștientizare corporală, încurajați-i pe tineri să vorbească cu un prieten sau cu un adult de încredere dacă se simt dezamăgiți în mod regulat sau pe o perioadă lungă de timp.



Ghicatori

O modalitate foarte bună și potrivită de a construi încredere în copii este de a le prezenta exerciții de rezolvare a problemelor (Mead, n.d.). Rezolvarea problemelor este una dintre cele mai bune activități care pot stimula respectul de sine. Prezența provocărilor deschise, permiteți-le să facă schimb de idei și de a găsi soluții.

Pentru această activitate, profesorul va prezenta câteva ghicitori, iar clasa (pe grupe) trebuie să încerce să le rezolve. Acest lucru poate funcționa asupra stimei de sine, deoarece capacitatea de a rezolva o „problemă” le poate spori sentimentul de realizare, în timp ce poate lucra și asupra abilităților de lucru în echipă.

Instrucțiuni:



1. Cereți clasei să facă grupuri de câte 3 membri
2. Fiecare grup are 5 ghicitori (toate trebuie să fie diferite)
3. Li se acordă 30 de minute pentru a le rezolva pe toate
4. După ce și-au notat toate răspunsurile, ar trebui să le prezinte educatorului
5. Educatorul ar trebui să le corecteze, iar dacă un răspuns nu este corect, el/ea trebuie să îi sugereze sau să îi îndrume către răspunsul corect

Materiale:



- 50 de ghicitori
- Pix
- Hârtie

Sfaturi și trucuri:

Atunci când alege ghicitorile, educatorul trebuie să stabilească și reguli:



Regula #1: Ghicitorile trebuie să fie în limba pe care o vorbesc copiii implicați. Deci, dacă elevii cu care lucrați vorbesc engleză, asigurați-vă că ghicitoarea poate fi înțeleasă în limba respectivă.

Regula #2: Oferiți elevilor o temă pentru a-i orienta în direcția corectă. Așadar, spuneți-le că le oferiți o ghicitoare despre animale atunci când răspunsul implică un animal. Spune-le că vor trebui să gândească în cifre atunci când le vei oferi o ghicitoare de matematică. În orice fel puteți, oferiți elevilor cea mai bună șansă de a rămâne implicați, conectați și de a lucra din greu la rezolvarea ghicitorilor. Dacă le vei oferi o ghicitoare deosebit de dificilă, anunța-le din timp.



Regula #3: Spune-le că este în regulă să nu știe lucruri. De exemplu, pentru a răspunde la majoritatea ghicitorilor, elevii trebuie să știe ce înseamnă cuvintele din ghicitoare și diferitele lor semnificații. De exemplu, când întrebi: „Ce are un cap, un picior și patru picioare?” elevul tău trebuie să știe că conceptul de „picioare” se aplică nu numai animalelor, ci și patului. Dacă ei nu știu asta, ghicitoarea ar putea fi o modalitate prin care tu să-i înveți și să le extinzi perspectiva și vocabularul. Dacă un grup are dificultăți în a finaliza ghicitoarea, îndrumați-l să ajungă la răspuns.



Rezultate scontate

După cum am menționat mai sus, acest capitol se concentrează pe promovarea unui sentiment de pozitivitate față de sine și creșterea stimei de sine. Deși acest lucru ar putea să nu fie direct legat de educația imaginii, este crucial atunci când vorbim despre prezentarea în public. Pentru a comunica cu ceilalți mai eficient, este important să aveți o imagine de sine pozitivă și, în consecință, să puteți prezenta acea imagine de sine pozitivă prin diferite metode de producere a imaginii.

Cu acest capitol, elevii ar trebui:

- **Să se simtă mai siguri de capacitățile lor**
- **Respectați diferențele celorlalți**
- **Considerați diferențele lor ca trăsături valoroase**
- **Înțelegerea eficienței muncii în echipă**



Capitolul VIII

Vizionarea de filme

În ciuda faptului că vizionarea filmelor se face în primul rând în scopuri de divertisment, înțelegeți că acestea pot îmbunătăți în mod eficient educația și procesul de învățare pe o anumită temă. Prin urmare, filmele pot fi utilizate eficient ca instrumente educaționale pentru copii, în special pentru promovarea incluziunii și a multiculturalității în cadrul unei săli de clasă.

77

Există mai multe beneficii în integrarea proiecțiilor de filme în sala de clasă:

Ajută elevii să se exprime corect

Filmele descriu o anumită intrigă sau o temă prin dialogul dintre personaje. Aceasta înseamnă că atunci când filmele sunt folosite ca instrumente didactice, ele fac mai mult decât să îi ajute pe copii să înțeleagă mai bine subiectul, spre exemplu, urmărind modul în care personajele comunică între ele, primesc indicii despre exprimarea corectă. În acest fel, filmele îi ajută pe elevi să învețe cum să interacționeze unii cu alții într-un mod mai sănătos (Reed, 2022).

Îi ajută să înțeleagă societatea

Diferitele personaje au de obicei perspective diferite cu privire la intriga din filme și toate folosesc metode diferite pentru a gestiona anumite situații. Când copiii se uită la filme în clasă, ajung să vadă aceste scenarii în joc, oferindu-le o nouă perspectivă asupra vieții. Ei ajung să înțeleagă că fiecare este diferit și că există mai mult de o abordare pentru a rezolva cu succes o anumită situație (Reed, 2022).

Stimulează înțelegerea conceptelor de către elevi

Filmele oferă de obicei o lecție sau două. Uneori, un film i-ar putea permite unui profesor să ofere mai multe perspective asupra unui subiect. Acesta va îmbunătăți și mai mult înțelegerea subiectului de către elev. În consecință, educatorul devine un bun exeist într-un anumit subiect (Reed, 2022).

Creșteți eficiența învățării

În cele din urmă, filmele lărgesc orizontul de învățare și introduc metode alternative de învățare. Depășirea lecțiilor din manuale este o practică inovatoare pe care profesorii moderni ar trebui să o încerce.

Filmele provoacă emoții asupra elevilor, ceea ce ar putea provoca procese de gândire suplimentare. Aceste emoții, uneori, pot crește eficiența reamintirii informațiilor (Tyng et al., 2017).



Activități

Screening/Proiecții

După proiecție, mediatorul începe o discuție despre filme, susținută în continuare de imaginea care ilustrează filmele (vezi mai sus). El/ea pune câteva întrebări pentru a genera o dezbatere asupra a ceea ce a fost urmărit. Filmele ar trebui să aibă legătură cu migrația și călătoriile. Prin urmare, elevii ar trebui să înțeleagă diferitele perspective ale imigrării și toate luptele care pot apărea din schimbarea locului de viață.

Alegerea filmelor trebuie făcută de educator. Cu toate acestea, el/ea ar trebui să respecte câteva îndrumări, pentru a se asigura că filmul se adaptează programului:

1. Filmul ar trebui să fie adecvat vârstei. Ceea ce înseamnă că nu ar trebui să existe niciun conținut care să nu fie adaptabil copiilor cu vârsta cuprinsă între 6 și 12 ani.
2. Filmele ar trebui să poată fi identificate și ar trebui să acopere subiecte despre migrație, călătorii și/sau situații de vulnerabilitate.
3. Educatorul ar trebui să respecte dacă elevii nu se simt confortabil în vizionarea unui anumit film.
4. Dacă este posibil, educatorul ar trebui să aleagă filme locale, pentru a descrie mai bine realitatea elevilor din acea țară
5. Filmele nu trebuie să fie foarte lungi, pentru ca proiecția lor să se încadreze într-o singură sesiune.

Materiale:



- Proiector
- Laptop

Instrucțiuni:



1. Înainte de proiecția filmelor, educatorul trebuie să le explice copiilor tema proiecției: „Călătorie și învățare”. Mediatorul pune câteva întrebări elevilor, ajutându-i între timp să răspundă la acele întrebări.
 - Ce înseamnă „călătorie”? Cuvinte cheie pentru a descrie „Călătorii”: mișcare, aleasă sau forțată, mijloace de transport, diferite țări, diferențe culturale
 - *Ai călătorit deja?*
 - *Ce țări cunoașteți?*

- *Călătoria să te învețe lucruri noi: fiecare țară sau comunitate are propriile sale haine, limbi, obiceiuri de gătit, sărbători. Așadar, învățăm lucruri noi întâlnind oameni care vin din altă parte.*
 - *Conform elevilor din țările menționate anterior, mediatorul îi poate întreba despre specificul acestor țări: ce limbă este folosită în Italia? etc*
2. Apoi mediatorul prezintă filmele. Prezentarea sa este susținută vizual de imagini pe ecran care ilustrează diferite filme.
 3. După proiecția filmelor, educatorul ar trebui să le ceară elevilor să reflecteze asupra filmelor. Educatorul ar trebui să pună următoarele întrebări:
 - *Ți-au plăcut filmele? Ce ți-a plăcut mai mult?*
 - *Poate cineva să descrie ce se întâmplă în primul film? (Putem pune această întrebare pentru toate filmele dacă avem timp).*
 - *Ce țară sau parte a lumii ați recunoscut?*
 - *Ați observat diferențe între regiunea în care trăim și această țară/parte a lumii? Și asemănări?*
 - *Există un loc din aceste filme în care ți-ai dori să poți trăi? Un loc unde nu ai putea merge? De ce?*
 -

Sfaturi și trucuri:



Apoi, mediatorul inițiază un atelier legat de tema proiecției. De exemplu: el/ea le cere să facă un desen al locului perfect sau ideal în care își doresc să locuiască. În centrul desenului, ei trebuie să se deseneze în acțiune: în acest loc special, ce ați face sau ce ai învăța să faci?

La sfârșitul acestei sesiuni, când toată lumea a terminat cu desenul, unul după altul, elevii vin în fața grupului și își comentează propriul desen.

Prin filme pot fi abordate uneori subiecte foarte personale, atât de către tineri cât și de educatori, iar relația de încredere se construiește puțin câte puțin. Dincolo devizionarea de filme, a face o activitate împreună, a ne întâlni într-un loc neutru, ne permite să atingem o mulțime de detalii educative: să fii la timp, să te deplasezi autonom în oraș folosind mijloacele de transport în comun.



POPCORN

Rezultatele învățării ale capitolului

Pe parcursul acestui capitol, elevii ar trebui să dezvolte o abordare diferită față de filme. Din acest moment, ar trebui să poată viziona filme cu o viziune mai critică și să înțeleagă sensul poveștii.

Prin aceste activități, elevii ar trebui:

- **Să poată discuta despre diferite subiecte care au fost abordate în filme**
- **Să înțeleagă diferite puncte de vedere**
- **Să aibă o poziție mai critică atunci când vizionează filme**
- **Să înțeleagă realitatea migrației**
- **Să fie mai incluziv și mai înțelegător față de migrație și colegii lor migranți**



Capitolul IX

Excursie școlară în puncte culturale

Înainte de a începe o temă unică sau centrală pentru programul de educație prin imagine din anul școlar, poate fi important să trecem în revistă structurile de resurse prezente la nivel local (de exemplu, cinematografe, biblioteci, școli de cinema, festivaluri, instituții publice, muzee, expoziții de artă etc. ..), fiind necesar să îi contactați pentru a-i asocia cu proiectul. Într-adevăr, aceste structuri pot oferi sprijin uman, tehnic sau material programului. Profesioniștii pot anima în întregime sau parțial atelierelor și pot prezenta elevilor meseriile cinematografice în diversitatea lor.

Într-un curs de descoperire a cinematografiei și audiovizualului, este important să descoperim și locul spectatorului. Este important să deschidem elevilor ușile locațiilor culturale. Fiind într-o situație precară, într-o societate care nu le transmite multe imagini pozitive despre ei înșiși, se pot simți ilegiti să treacă pragul anumitor spații culturale. Este extrem de important să spargem această barieră simbolică prin însoțirea elevilor în aceste locuri culturale, în momente dedicate dar și prin introducerea lor în sesiuni de cinema deschise întregului public pentru ca aceștia să înțeleagă conduita socială ale spectatorilor la un cinema: liniștea în timpul proiecției, dar și vorbirea în public la sfârșitul filmului dacă este planificat un timp de schimb sau dezbateri la sfârșitul proiecției. Cadrele didactice și educatorii pot organiza și, de exemplu, o vizită la o expoziție sau o participare la lansarea unei cărți pentru a promova aceste „abilități sociale” și implicarea și participarea tinerilor la activități civice și artistice din comunitate.

Instrucțiuni pentru alegerea „punctelor culturale”:

- Înainte de a prezenta clasei preferințele lui, educatorul ar trebui să facă o listă cu locurile care ar putea fi interesante pentru elevi
- Această listă ar trebui să includă muzee, expoziții, asociații și ONG-uri care au legătură cu migrația și/sau producția de imagini.
- Educatorul ar trebui să dea voce elevilor pentru a-i asculta despre propriile interese și despre locurile sau activitățile artistice pe care și-ar dori să le desfășoare.
- Instituțiile care vor fi vizitate trebuie contactate înainte de ziua vizitei și, dacă este posibil, ar trebui să planifice activități și dinamice care să fie implementate cu elevii.
- Este important să rețineți că locurile de vizitat ar trebui să promoveze un mediu confortabil pentru ca elevii să își împărtășească punctele de vedere, precum și să fie o oportunitate pentru ei de a învăța despre diverse sectoare (adică, migrație, producție de imagini, cinema integrarea în societate, etc).

Capitolul X

Proiect final

Prin acest capitol, elevii ar trebui să parcurgă punctele inițiale care au fost discutate în acest program.

Diferitele activități ar trebui să aibă în vedere promovarea empatiei în rândul elevilor unul față de celălalt, precum și față de persoanele care provin din medii vulnerabile. Acest lucru este important deoarece acești elevi pot fi într-o zi lideri ai comunităților lor. Prin urmare, empatia este o piatră de hotar pentru ca aceștia să relaționeze și să creeze relații cu medii diverse și să abordeze mai ușor realitățile adverse ale lumii.

Pe lângă empatie, dialogul intercultural și o educație multiculturală sunt, de asemenea, importante pentru comunicarea în zilele noastre. Abilitatea de a comunica cu diferiți oameni este crucială în lumea multiculturală de astăzi. Prin urmare, acest program, prin diferitele activități, promovează teambuilding-ul și acceptarea diferitelor perspective. Mai mult, o educație care evidențiază bogăția diferitelor culturi și creează oportunități de împărtășire a acestor culturi, este o educație care poate aduce numeroase beneficii tuturor celor implicați.

Implementarea acestui program poate varia, deoarece este adaptabil pentru profesioniștii în imagine, precum și pentru educatorii școlari. În general, acest program urmărește promovarea unui mediu sigur pentru un proces de învățare eficient. Acest lucru este benefic nu numai pentru elevi, care pot avea o experiență mai complexă de dobândire a competențelor, ci și pentru educatori, deoarece elevii s-ar putea simți mai confortabil în a împărtăși experiențe mai personale.

În general, a învăța cum să produci imagini este, de asemenea, util pentru a te prezenta mai potrivit pe rețelele sociale. Acest program ajută, de asemenea, să prezinți o imagine mai pozitivă despre tine, precum și despre comunitatea ta. În schimb, această reprezentare pozitivă poate duce la o mai bună imagine despre sine.

Pentru acest capitol final, elevii vor avea ocazia să-și prezinte creațiile restului clasei și chiar părinților.

În calitate de educator, ar trebui să organizați un eveniment la care sunt invitați părinții, familia și elevii înșiși. În acest eveniment ar trebui abordate diverse teme: educația imaginii, abilitățile dobândite, feedback despre program.

O a doua parte a evenimentului ar trebui să fie o oportunitate pentru elevi, în grupuri mici de lucru, de a prezenta un produs mic care a fost dezvoltat (singuri sau în colaborare cu alți elevi) pentru a fi împărtășit cu restul clasei.

Acest produs ar trebui să adune tot ce s-a învățat prin program (de exemplu, planificarea imaginilor, utilizarea sunetului, stop-motion, etc.). În funcție de proiectele



elevilor, ar putea fi importantă crearea unor parteneriate cu studiouri locale de imagine sau profesioniști din educația imaginii, pentru posibila editare a videoclipurilor.



Concluzie

Când implementează acest program, educatorii ar trebui să simtă că mențin interesul clasei în diferitele activități de-a lungul capitolelor. Educatorii trebuie să analizeze motivația clasei și ușurința în realizarea diferitelor exerciții și să le adapteze în funcție de nevoile elevilor.

După cum sa menționat mai sus, implementarea acestui program nu ar trebui să fie benefică nu doar pentru elevi, ci și pentru profesioniștii care le implementează. Aceștia din urmă ar trebui să se simtă mai conectați la elevi și să fie mai conștienți de diferitele realități existente în clasă și, în consecință, să promoveze un stil de educație mai incluziv.

Pe de altă parte, elevii ar trebui să învețe tehnicile de producere a imaginii (cel puțin cele care au fost gândite în capitole), dar, mai important, ar trebui să simtă că datorită acestui program se pot exprima mai ușor în școală. De asemenea, ar trebui să dezvolte o mai bună stimă de sine și un sentiment de apartenență la societate.

Prin crearea unui spațiu în care elevii pot fi cu adevărat ei înșiși și pot dedica timp pentru a produce materiale și a le împărtăși colegilor de clasă, elevii pot beneficia de un mediu mai confortabil și mai stabil, unul căruia îi aparține.



Bibliografie

Baiat. (2022). Stop motion animation. Retrieved from: <https://www.baianat.com/books/animation-revolution/stop-motion-animation>

Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497–529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>

Bodaghi, N. B., Cheong, L. S., & Zainab, A. N. (2016). Librarians empathy: visually impaired students' experiences towards inclusion and sense of belonging in an academic library. *The Journal of Academic Librarianship*, 42(1), 87-96.

CAO Central. (2021). Children learn best when they feel safe and valued. The Thomas B. Fordham Institute. Retrieved from <https://fordhaminstitute.org/national/commentary/children-learn-best-when-they-feel-safe-and-valued>

Council of Europe. (2008). White Paper on Intercultural Dialogue. Retrieved from https://www.coe.int/t/dg4/intercultural/source/white%20paper_final_revised_en.pdf

Davis, M. H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 113–126.

Reed, D. P. (2022). 11 Advantages and Disadvantages of Movies in School. Retrieved from: <https://cflax.com/11-advantages-and-disadvantages-of-movies-in-school.html>

Fievre, M. J. (2021). Cultivating the classroom as a safe space. Edutopia. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edutopia.org/article/cultivating-classroom-safe-space>

Influence of Media and Culture on Self Image. (2017, Jul 20). Retrieved from <https://graduateway.com/influence-of-media-and-culture-on-self-image-34122/>

Komarova, E. V. (2020). Effects of Social Media on the Migrant Image Formation. In *Knowledge in the Information Society* (pp. 384-390). Springer, Cham.

Lavoie, S. (2019, August 9). Modern photography is changing how we remember our lives. Medium. Retrieved May 9, 2022, from <https://onezero.medium.com/modern-photography-is-changing-how-we-remember-our-lives-4b59adab4a2e>

Mead, S. (n.d.). 6 self esteem activities to help your child develop confidence. Whitby School. Retrieved May 11, 2022, from <https://www.whitbyschool.org/passionforlearning/6-self-esteem-activities-to-help-your-child-develop-confidence>

Miller, B. D., Van Esterik, J., & Van Esterik, P. (2007). Cultural anthropology (Vol. 200). Pearson/Allyn and Bacon.

Miller, K. I., Stiff, J. B., & Ellism B. H. (1988). Communication and empathy as precursors to burnout among human service workers. *Communication Monographs*, 55, 250-265.

Multicultural education definition. The Glossary of Education Reform. (2013). Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edglossary.org/multicultural-education/#:~:text=Multicultural%20education%20refers%20to%20any,people%20from%20different%20cultural%20backgrounds.>

Owen, L. (2015). Empathy in the classroom: Why should I care? Edutopia. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.edutopia.org/blog/empathy-classroom-why-should-i-care-lauren-owen>

Pruitt, S. (2014). The Lumière brothers, pioneers of cinema. History.com. Retrieved April 12, 2022, from <https://www.history.com/news/the-lumiere-brothers-pioneers-of-cinema>

ReadingRockets. (2020, September 30). Inclusive Classrooms: A primer for teachers. Reading Rockets. Retrieved April 11, 2022, from <https://www.readingrockets.org/teaching/inclusive-classrooms/#:~:text=An%20inclusive%20classroom%20is%20a,communication%20needs%20of%20all%20students.>

Sadri, G., Weber, T. J., & Gentry, W. A. (2011). Empathic emotion and leadership performance: An empirical analysis across 38 countries. *The Leadership Quarterly*, 22(5), 818-830.

Sornson, B. (2014). Developing empathy in the classroom. Corwin Connect. Retrieved from: <https://corwin-connect.com/2014/06/developing-empathy-classroom/>

StudioBinder. (2019, August 26). The fundamentals of scriptwriting. StudioBinder. Retrieved April 13, 2022, from [https://www.studiobinder.com/blog/what-is-script-writing/#:~:text=Script%20writing%20\(or%20screenwriting\)%20is,entirely%20different%20than%20script%20writing.](https://www.studiobinder.com/blog/what-is-script-writing/#:~:text=Script%20writing%20(or%20screenwriting)%20is,entirely%20different%20than%20script%20writing.)

StudioBinder. (2020, November 1st). What is Claymation — A History of Claymation Movies. StudioBinder. Retrieved from: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-claymation-definition/>

StudioBinder. (2022, January 2nd). Pixilation Animation — Definition, Examples and Techniques. StudioBinder. Retrieved from: <https://www.studiobinder.com/blog/pixilation-animation-definition-examples/>

Tyng, C. M., Amin, H. U., Saad, M., & Malik, A. S. (2017). The Influences of Emotion on Learning and Memory. *Frontiers in psychology*, 8, 1454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01454>



PROGRAM

Educația prin imagini

2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



